

XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

2025

“Escotismo em movimento”

Caderno de
Atividades



Escoteiros do Brasil
Paraná

1. BOAS VINDAS

Sejam todos muito bem-vindos ao **Caderno de Atividades do XXXI Jogos da Fraternidade 2025 - Escotismo em Movimento**, uma atividade criada para fortalecer os laços de amizade e colaboração entre todos os ramos do Movimento Escoteiro do Paraná. Estamos muito felizes em ver todos reunidos para vivenciar momentos de aprendizado, diversão e fraternidade.

2. OBJETIVO

Este caderno foi desenvolvido para proporcionar aos participantes atividades desafiadoras e dinâmicas, pensadas para estimular a criatividade, o trabalho em equipe e o espírito escoteiro. As atividades foram organizadas para os ramos **Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros**, de maneira que cada grupo possa aprender, se divertir e desenvolver habilidades específicas dentro do seu estágio de crescimento. O objetivo é promover a fraternidade, o trabalho em equipe e a diversão saudável entre todos os participantes.

3. PROPÓSITO

Os Jogos da Fraternidade não são apenas uma competição, mas sim uma celebração do nosso compromisso com os valores escoteiros. São uma oportunidade para vivermos a fraternidade, o respeito mútuo e o companheirismo, ensinando que juntos somos mais fortes, mais criativos e mais capazes. Cada atividade neste caderno foi desenhada com o objetivo de promover o desenvolvimento de competências, desde a resolução de problemas até a liderança.

4. ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

Dentro deste caderno, você encontrará uma série de sugestões de atividades divididas pelos diferentes ramos escoteiros. Cada ramo possui desafios e tarefas específicas que ajudam a fortalecer as características e habilidades de cada faixa etária. As atividades variam entre exercícios de trabalho em equipe, jogos de estratégia, desafios físicos e projetos criativos, com o objetivo de envolver todos os participantes em um ambiente cooperativo e alegre.

Este é um momento único para aprendermos uns com os outros, construirmos novas amizades e, claro, nos divertirmos! Esperamos que cada atividade proposta seja não apenas um desafio, mas uma oportunidade de crescimento e de viver intensamente o espírito escoteiro. Que todos possam aproveitar o máximo dos Jogos da Fraternidade, sempre com respeito, alegria e muita disposição.



5. AGRADECIMENTO

Agradecemos profundamente a todos os voluntários de cada ramo que, com muito carinho e dedicação, contribuíram para a criação dessas atividades. Sem o esforço de cada um, este evento não seria possível. Vamos aproveitar ao máximo cada momento, com respeito, alegria e colaboração. Que os **Jogos da Fraternidade** sejam uma experiência inesquecível para todos nós! Boa sorte a todos.





Ramo Lobinho

Nome da Atividade: Batalha dos Elementos – Lobinhos em Movimento

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico e Social

Número: F17, F18

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:

Dois escotistas responsáveis pela base e o apoio dos escotistas que estarão acompanhando as alcateias

Tempo de duração da atividade: 30 minutos

- 5' Aquecimento e Introdução
- 20' Desafios dos Elementos
- 5' Missão Final e Reflexão

Limite de jovens na atividade: 24 Lobinhos

Local onde será realizada a atividade:

Espaço aberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária):

Espaço amplo para movimentação.

Materiais para marcar os desafios (cones, cordas, fitas)

Objetivos da atividade:

Estimular o trabalho em equipe e a coordenação motora através de desafios dinâmicos baseados nos elementos da natureza.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Desenvolver habilidades motoras e a capacidade de trabalho em equipe.

Descrição detalhada da atividade:

A atividade será dividida em três partes:

1. Abertura e Aquecimento (5 minutos)

- o Explicar o tema da atividade e dividir os lobinhos em grupos.

2. Desafios dos Elementos (20 minutos)

- o Cada grupo passará por desafios representando os elementos da natureza:
 - Terra (5 minutos):** Percurso com pequenos obstáculos.
 - Água (5 minutos):** Transporte de líquido sem derramar.
 - Fogo (5 minutos):** Percurso de agilidade pulando entre cones/fitas. (Chão é lava)
 - Ar (5 minutos):** Equilíbrio. (Falsa Baiana)

3. Missão Final e Reflexão (5 minutos)

- o Os grupos criam um símbolo que represente a união dos elementos.
- o Discussão sobre trabalho em equipe e respeito à natureza.



Fundo de cena:

Os lobinhos são aventureiros em uma missão para dominar os elementos da natureza. Como habilidade que aprendem todo sábado à tarde de como ser melhor para a sociedade chegou a hora de dominar os elementos naturais que estão sempre em movimento.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Cones e fitas para demarcação
- Recipientes pequenos para transporte de água
- Cordas para desafios de equilíbrio ou Objetos para equilibrar

Dicas:

Caso o tempo fique curto, reduzir o número de desafios ou o tempo de cada estação.

Como avaliar esta atividade:

- Se os lobinhos participaram ativamente e trabalharam em equipe.
- Se compreenderam a importância dos elementos da natureza.
- Se respeitaram as regras e interagiram de maneira positiva.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

Não Aplicada

Recomendações adicionais:

Não Aplicada

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

- Vistoria do local para evitar riscos como buracos e objetos perigosos.
- Supervisão constante dos escotistas para evitar acidentes.
- Ninguém será obrigado a realizar um desafio que não se sinta confortável em executar.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Júnia Campelo dos Santos

Grupo Escoteiro: Novo Horizonte

Região: PR

Numeral: 195

e-mail: junia.campelo@hotmail.com

Tel.:(43) 9 97265811

Revisado:



Nome da Atividade: Trilha do Lobinho**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: prático

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 4**Tempo de duração da atividade:**

30 a 40 minutos, dependendo do número de participantes.

Limite de jovens na atividade : Não tem limites**Local onde será realizada a atividade:** Espaço aberto**Condições do local (destacar estrutura necessária):****Objetivos da atividade:** Estimular a coordenação motora e o equilíbrio.

Desenvolver o trabalho em equipe e a cooperação.

Introduzir conceitos básicos do escotismo, como trabalho em grupo, superação de desafios e exploração da natureza.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:**Descrição detalhada da atividade:** Os Lobinhos serão divididos em equipes e passarão por uma trilha com estações, onde terão que completar desafios físicos inspirados no escotismo.

1. Travessia do Rio: Os Lobinhos devem pular de "pedra em pedra" (bambolês ou círculos desenhados no chão) sem tocar no "rio".

2. Corrida da Selva: Corrida de saco simulando um deslocamento em terreno acidentado.

3. Ponte de Macaco: Caminhar sobre uma corda esticada no chão sem sair dela.

4. Desafio da Mochila: Correr até um ponto, vestir uma mochila (simbolizando um kit de acampamento) e voltar.

5. Mensageiro da Alcateia: Correr até um ponto, pegar uma ficha com uma palavra e trazê-la de volta para formar uma frase escoteira.

Fundo de cena:**Materiais necessários para aplicação do módulo:**

Cones ou garrafas PET para marcação

Corda ou bambolês

Sacos para corrida de saco

Fichas com desafios escoteiros



Dicas:**Como avaliar esta atividade:** Reúna os Lobinhos e converse sobre a importância do movimento no escotismo e como superar desafios juntos.**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: Carmem Merlo

Grupo Escoteiro: Vicentino Região: Oeste PR Numeral: 173

e-mail: Tel.:

Revisado: Amarilis Daniele Renart

Nome da Atividade: Balangandã ou Bandalhão**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: (prático)

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: INTELECTUAL, AFETIVO, SOCIAL

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 ou 3**Tempo de duração da atividade:** 30 a 40 min**Limite de jovens na atividade:** 24**Local onde será realizada a atividade:** Local aberto ou fechado**Condições do local (destacar estrutura necessária):** o local aberto ou fechado com disponibilidade de algumas mesas para apoio dos materiais e confecção do brinquedo.**Objetivos da atividade:** Promover o desenvolvimento de habilidades manuais e o uso de materiais recicláveis estimulando a colaboração e diversão além de, vivenciar o escotismo e a atividade física de forma dinâmica e envolvente.

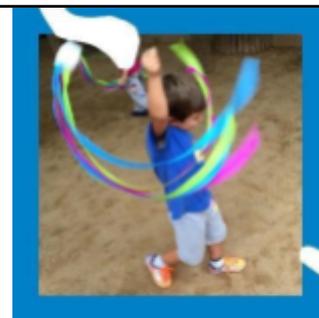
Objetivos educativos que podem ser atingidos:

- A1 - Conversar e brincar com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”.
- II1. Fazer uma pintura, modelagem, colagem ou outro trabalho em arte visual e expor na gruta da alcateia
- S15. Participar de uma atividade distrital ou intergrupos do Ramo Lobinho.
- S24. Confeccionar um objeto reutilizando embalagens vazias e outros resíduos sólidos.

Descrição detalhada da atividade:

- 1) Abram as sacolas plásticas recortando o fundo e as alças formando uma grande folha, enrole e recorte em tiras estreitas (2 cm); façam isso com todas as cores, o mesmo deverá ser feito se for usar folhas de papel crepom colorido.
- 2) Pegue uma folha de papel (jornal ou revista) e dobre-a formando uma tira mais firme e pesada, amarre um barbante no meio da folha dobrada.
- 3) Junte três tiras de cada cor de sacola que foi recortada ou papel crepom, unam as pontas e cole-as com fita adesiva no meio da folha dobrada junto ao barbante;
- 4) Dobrem novamente a folha envolvendo o barbante e as tiras de sacola ou papel crepom em direção ao centro;

- 5) Para finalizar, cubra com fita adesiva o papel enrolado para não se soltar.
- 6) <https://youtu.be/z96zpzMRRlc?si=Y6kkm--kcS-e03KM> (sugestão de vídeo ensinando a confecção do brinquedo)



*imagem de pesquisa google

*passo a passo adaptado do vídeo do Youtube

Fundo de cena: Nessa base a proposta é confecção de um brinquedo tradicional feito com materiais simples como jornal, sacolinhas plásticas e barbante, permitindo que os jovens pratiquem suas habilidades manuais e criativas. Ao construir o brinquedo, os participantes terão a oportunidade de aprender sobre os processos de criação e fabricação de objetos a partir de recursos simples, ampliando o conhecimento sobre o uso sustentável dos materiais.

Materiais necessários para aplicação do módulo: barbante, tesoura sem ponta, papeis coloridos (crepom) ou sacolas plásticas (de supermercado e lojas), fita adesiva e jornais.

Dicas: As tiras devem ter, no máximo, 50 cm. Tiras muito longas atrapalham e se enroscam quando a criança girar e correr, por exemplo.

Como avaliar esta atividade: Observar a participação e o relacionamento entre os jovens durante toda a realização da atividade.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada

Recomendações adicionais: Reservar um tempo da atividade para que os jovens possam experimentar/brincar com as suas produções.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Certificar-se de que as tesouras sejam sem pontas e que seu uso esteja sob a supervisão de um adulto. Verificar previamente o espaço livre a ser utilizado para o momento da brincadeira com os balangandãs confeccionados (preferencialmente um espaço ao ar livre).



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Adriana da Fonseca	data: 01/03/2025
Grupo Escoteiro: Andrômeda	Região: PR Numeral: 228
e-mail: adriafonseca@yahoo.com.br	Tel.: (43) 99983-0567
Revisado:	

Nome da Atividade: EM BUSCA DA PAZ**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Prático
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: Social e Físico
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 5
Tempo de duração da atividade: 40 minutos
Limite de jovens na atividade: 24
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): plano com árvores
Objetivos da atividade: Fortalecer habilidades sociais e emocionais.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Desenvolver o caráter, e enfrentar os desafios com alegria e bom humor.



Descrição detalhada da atividade:**DIVIDIR O GRUPO EM****1- SUB-BASE - WON-TOLLA (20 minutos)**

fundo de cena: Certo fim de tarde, Mowgli e seus irmãos lobos ouviram gritos, era um uivo aterrador. Lobo Gris logo percebeu que se tratava de uma caçada. Juntos com a alcateia eles perceberam a chegada de um lobo, um Won-tolla – o lobo sem alcateia. Ofegante e cansado, ele explicou a alcateia que havia lutado contra os dholes, os cães vermelhos, os quais haviam matado sua companheira e seus três filhotes. E avisou que eram muitos e estavam invadindo o território dos lobos em busca de alimentos. E Won-tolla, juntamente com os outros lobos da alcatéia de Seeonee, lutaram bravamente até acabar com todos os cães vermelhos.

descrição do jogo:

- Dependendo do número de lobos. Dividi-los em 4,3 ou 2 filas de números iguais,
- o 1º de cada fila vai até um balanço de escalada (também de acordo com os números das filas)
- E arremessa uma bolinha dentro de uma caixa ou similar representando o ataque aos dholes.
- Pode ter o cartaz da imagem dos dholes para ser atingido pela bolinha.

**2- SUB-BASE – POVO MIÚDO (20 minutos)**

fundo de cena: Ao sair para espionar os dholes (cães vermelhos) Mowgli acabou tropeçando na Kaa, a grande cobra píton. Conversaram muito e os dois acabaram juntos montando uma estratégia astuta para vencer os destemidos e numerosos dholes. Kaa mostrou a Mowgli o povo Miúdo (as abelhas dos rochedos) e as corredeiras formadas pelo rio waingunga junto aos rochedos.

**descrição do jogo:**

- Marcação de um quadrado representando o rio Waingunga.
- Dholes (lobinhos) de um lado do quadrado.
- O povo miúdo (3 ou 4 lobos que podem usar alguns adereços de abelhas) no centro do quadrado.
- O objetivo é as abelhas pegarem o maior número de dholes (lobinhos) que irão cruzar o rio.
- A travessia tem que ser todos juntos até o outro lado da quadra. Quem for pego vai ficando imóvel no centro.
- Após as abelhas conseguirem pegar todos os dholes (lobinhos) fazer uma nova jogada trocando os papéis das abelhas.

Sem material

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- 4 Imagens de dholes,
- 4 balanços de escalada (podendo ter somente a corda, com um tronco de madeira)
- bolinhas ou similares.

Dicas:**Como avaliar esta atividade:****Experiência da minha Seção sobre esta atividade:****Recomendações adicionais:****ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA****Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Amarrar a corda firme na árvore e adultos monitorando para cuidar na hora que for balançar, para não acontecer quedas. O terreno deve ser plano para a corrida.



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:

Nome da Atividade: Encontrando o Tesouro de Tuu**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE****Tipo:** Jogo Cooperativo**Ramo:** Lobinho.**Area de Desenvolvimento:** Social e Caráter - Saúde**Número:** variável de acordo com o espaço e necessidade**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS****Quantidade de chefes/pessoas para aplicar e orientar a atividade:** 1 Escotista fará a apresentação, explicação e gerenciamento das equipes (demais chefes acompanhantes auxiliando nesse momento e no seguinte). 4 Escotista ficam ao fim do túnel, na Toca do Tuu.**Tempo de duração da atividade:** 50 min (10 min de fundo de cena e organização de equipes e demais tempo para percorrer o túnel e caça ao tesouro + primeiros socorros).**Limite de jovens nas sub -base da atividade :** Sem Sub-Base, todos jogam juntos ao mesmo tempo.**Local onde será realizada a atividade:** Local plano com possibilidade de ser feito um túnel curto (100M) e salão que caibam todos os lobinhos e chefes ao final.**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local plano, com possibilidade para fincar bambus ou similares no chão ou árvores e semelhantes para fazer o túnel e tocar.**Objetivos da atividade:** Atividade com objetivo de vencer o receio do escuro (túnel curto e com pouca luz) e ensinar os lobinhos as ações básicas de primeiros socorros.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Pensamento lógico e empático, ver o conhecimento dos lobinhos sobre reconhecer uma emergência, proteger a vítima, chamar ajuda e realizar pequenos cuidados.

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de Cena: Bem vindos a Selva de dentro, lobinhos. Aqui, estamos perto das Tocas Frias, local onde a muitos anos eu vivia, na idade de vocês eu morava aqui com minha família e o Grande Marajá que nos governava era bastante gentil porém muito ambicioso e enlouqueceu com a febre do ouro. Tudo o que ele via e queria eram riquezas: ouro, rubis, diamante, marfim... Tudo que tinha algum valor de troca, ele começou a pegar do seu povo e colocar túnel abaixo, em sua caverna guardada por uma enorme cobra naja branca. A porta da caverna só foi aberta 5 vezes e sempre para entrar mais tesouro, porém, nunca ninguém saiu de lá. Após alguns anos, eu e meus amigos resolvemos voltar para cá e ver o que tem lá embaixo pois como o Marajá começou a tirar tudo o que tínhamos, a cidade foi abandonada e acreditávamos que seus túneis também estariam abandonados. Eu me perdi do meu grupo de amigos e não sei onde aqueles quatro estão, vocês poderiam me ajudar?

Recepção da Alcateia: O Escotista responsável pela atividade irá recepcionar a Alcateia e pedirá formação em Círculo de Conselho para escutarem o fundo de cena. Após a introdução do Fundo de Cena, os escotistas que estão acompanhando os lobinhos devem acompanhá-los túnel a dentro.

Aplicação: Ao final do fundo de cena, os lobinhos se dirigiram ao túnel com os chefes acompanhantes apoiando os mesmo em caso de receio (local com pouca luminosidade). Ao chegarem ao salão, encontraram 4 escotistas (grupo de indianos) machucados e os mesmos contaram que foram machucados por Tuu, a grande Naja Branca mas que conseguiram fugir e precisam de ajuda pois estão machucados

Os lobinhos serão divididos em 6 equipes de quantidade igual de integrantes e um chefe acompanhante (no mínimo). Cada equipe terá uma equipe de "socorristas". Os Amigos machucados contarão o que estão sentindo para sua equipe (1 problema por vez, após solucionado, conta o próximo problema totalizando 5 situações) e os lobinhos, em equipe, devem procurar no local pelo o que for necessário para auxiliar nos primeiros socorros dos acidentados (Fichas com imagens e/ou escritas de materiais de primeiros socorros - NECESSÁRIO 4 KITS DE FICHAS VISTO QUE SERÃO 4 EQUIPES).

Após socorrerem o acidentado, devem ajudá-lo a sair da caverna e escutar a conclusão do Indiano que não se machucou: "Aqueles coisas frias e brilhantes não são mais brilhantes do que a vida, nada vale mais do que a vida, lobinhos! Obrigado pela ajuda"

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Fantasias para os chefes: Roupas que remetem povo Indiano
- Fichas diversas com objetos de primeiros socorros (ex: Gaze, band-aid, pomada de queimadura, tesoura, tala, álcool, soro, etc...)
- Fichas diversas com objetos que não cabem a primeiros socorros (ex: pasta de dente, escova de cabelo, papel higiênico, panela, café, etc...)
- Lona, cordas/sisal, bambus e o que mais for necessário para erguer um túnel com pouca luminosidade.

Dicas: As fichas podem ser feitas em cartolinas porém, se plastificadas, duraram mais tempo visto que serão utilizadas por mais lobinhos em outras rodadas. Cada situação pode ser combinada que, devem ser utilizado ao um número fichas específicos para solucionar o problemas, ficando a critério dos acidentados mas sendo sempre o mesmo número para a mesma situação (EX: dor de cabeça - 4 fichas para todas as equipes - braço machucado - 3 fichas para todas as equipes, etc...) assim fica justo para todos.



Como avaliar esta atividade: Através da participação em equipe e ajudar ao próximo

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Realizado com outra temática

Recomendações adicionais: Os Escotistas que estarão acompanhando as Matilhas, deverão dividir os lobinhos a para formar quatro equipes para auxiliar os acidentados.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Não se aplica.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Amarilis Daniele Renart

Grupo Escoteiro: Pindorama **Região:** PR

Numeral: 51

e-mail: rikkitikkilis@gmail.com

Tel.: (41) 988907180

Revisado:

Nome da Atividade: Khala Nag e a Dança dos Elefantes

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo Introspectivo com história inicial

Ramo: Lobinho.

Área de Desenvolvimento: Espiritual e Caráter - Bem estar

Número: variável de acordo com o espaço e necessidade

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de chefes/pessoas para aplicar e orientar a atividade: 1 Escotista fará a apresentação, explicação e gerenciamento das equipes (demais chefes acompanhantes auxiliando nesse momento). 4 Escotista (podendo ser inclusive 1 deles o mesmo que contou o fundo de cena), 1 em cada equipe criada do matilhão.

Tempo de duração da atividade: 50 min (10 min de fundo de cena e organização de equipes e demais tempo para pista de obstáculo ida e volta com a finalização).

Limite de jovens nas sub -base da atividade : Sem Sub-Base, todos jogam juntos ao mesmo tempo.

Local onde será realizada a atividade: Aérea preferencialmente mais reservada e com natureza em volta (cenário ideal seria uma clareira na mata)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local plano e calmo

Objetivos da atividade: Atividade com objetivo de entender o que sentem sobre a força maior e expressá-lo em uma música

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Pensamento lógico e organizacional, aprender a se "auto acalmar" e lidar com situações adversas durante a realização do jogo.



Descrição detalhada da atividade:

Fundo de Cena: Khala Nag, o elefante mais velho de Toomai pai, o maior treinador de elefantes da Índia, já tinha 70 anos e era o elefante mais forte de todo o país, o mais inteligente também pois lembrava dos ensinamentos da sua mãe quando foram capturados pelos homens: “Elefantes devem ser inteligentes, pensar antes de agir pois elefante que se desespera, não sobrevive.” Então mesmo sendo o mais forte de todos, Khala Nag, usava de sua inteligência e fé para guiar seus passos. Aprendeu diversos truques e por vezes, tinha atitudes bem mais sábias que os humanos que o controlava. Toomai pequeno, filho de Toomai grande, adorava passar tempo com o grande elefante e certa vez escutou que seria um grande treinador quando “visse a dança dos elefantes”. Então, certa noite, Toomai viu que Khala Nag estava impaciente e resolveu soltá-lo, Khala Nag então começou a correr em direção a mata e Toomai pequeno pediu para ir junto e Khala Nag deixou que o menino montasse nele. Andaram na mata fechada até chegar numa clareira onde encontraram mais de 100 elefantes, de todas as raças, elefantes selvagens, domesticados, velhos, novos, de todos os tipos mesmo! E então Toomai pequeno, olhou nos olhos de Khala Nag e teve uma enorme sensação de paz, viu que aquela enorme dança circular que eles faziam com que cada um se conectassem entre si e com a natureza, a força maior. Sabem o que eles pensavam nesse momento? O que vocês acham? Bom, agora lobinhos, cada um de vocês irá se transmutar em um elefante e terão um tempinho para pensar em o que é mais importante na vida para vocês, a tudo o que vocês tem a agradecer e como melhorar aquilo que não está tão bom para vocês e aqueles que amamos. Mas pensem bem pois, o ritmo da vida pode mudar e talvez tenhamos que mudar a dança, ok?

Recepção da Alcateia: O Escotista responsável pela atividade irá recepcionar a Alcateia e pedirá formação em Círculo de Conselho para escutarem o fundo de cena, todos devem sentar no chão preferencialmente de joelhos com os elefantes fazem. Após a formação, fará a introdução do Fundo de Cena e a explicação do jogo.

Aplicação: Ao final do fundo de cena, os lobinhos virarão elefantes e devem pensar certinho sobre as perguntas dos chefes, receberam uma folha de papel, cola e materiais naturais (folhas, flores, musgo, galhos, etc...) para recriar na folha o que sentiram nesse momento de introspecção.

Após criarem a arte dos seus sentimentos quanto ao o que é importante em sua vida, o que tem a agradecer e o que sentem que podem e como podem mudar o que não está tão bom para si e aqueles a quem amam, os lobinhos começaram a escutar uma música calma e são convidados juntamente com os chefes da base e acompanhantes da alcateia para o círculo de dança. As canções devem ser SOMENTE TOCADAS, SEM PALAVRAS/CANTADAS para maior reflexão.

Sugestão de sequencia de musicas = Musica Clássica - Música Pop Animada - Música Bossa Nova - Musica Rock/Metal pesado - Música Axé - Musica Sertaneja mais calma - Musica Escoteira (canção da despedida do Grupo Rataplan)

Ao chegarem no fim das danças, o apresentador da base conclui com os lobinhos o pensamento que independentemente do ritmo que a vida toca, devemos no adaptar a ele sempre alegres e como Khala Nag, utilizando a inteligência para nos adaptarmos da melhor forma possível para nos divertirmos e ser grato por tudo o que temos.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Fantasias para os chefes: Roupas que remetem povo Indiano
- 1 folha de sulfite por lobinho
- Material natural (folhas, flores, galhos, musgo, etc...)
- Cola
- Caixa de som “potente” (todos os lobinhos devem poder escutar o som)
- 7 músicas com ritmos diferentes



Dicas: Os Escotistas que estarão acompanhando cada Matilha, deverão se atentar se o Lobinho está realizando o solicitado e também participar das mesmas, as quais devem cada uma toca por média de 2 min.

Como avaliar esta atividade: Através da participação coletiva e individual e a capacidade de concentração/introspecção pensativa de cada lobinho

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não realizado ainda.

Recomendações adicionais: Sugestões de Música: 1 - As quatro estações (Vivaldi)

2 - Apt (Rose feat Bruno Mars)

3 - Garota de Ipanema (Tom Jobim)

4 - Immigrant Song (Led Zeppelin)

5 - Onda onda (Tchakabum)

6 - Eu já te superei (Barões da Pisadinha)

7 - Canção da Despedida (Banda Rataplan)

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Não se aplica.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Amarilis Daniele Renart

Grupo Escoteiro: Pindorama **Região:** PR

Numeral: 51

e-mail: rikkitikkilis@gmail.com

Tel.: (41) 988907180

Revisado:

Nome da Atividade: Labirinto Sonoro

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Caráter

Número: variável conforme o espaço

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:

Tempo de duração da atividade: 50min

Limite de jovens na atividade : 6 por labirinto para evitar filas

Local onde será realizada a atividade: campo plano e limpo para montagem de labirintos

Condições do local (destacar estrutura necessária): um campo plano limpo para que não se choquem ou tropecem em nada, quando mais área melhor para que se possa montar mais de um labirinto simultaneamente

Objetivos da atividade: Atenção, Compreensão e Cordialidade entre os participantes



Objetivos educativos que podem ser atingidos: C3, I26, A15
Descrição detalhada da atividade: os Lobinhos formaram uma fila e devem ser vendados, exceto um que será o sonar do morcego, então esse lobinho guia irá receber uma carta prego e uma bússola que irá instruir a viagem correta do seu colega apenas através do som da voz, sem o tocar. O lobinho sonar deverá ler a carta prego que com o auxílio de uma bússola irá guiar a direção correta Com o auxílio do lobinho sonar, o morcego deverá percorrer o labirinto até encontrar sua fruta, após encontrar poderá tirar a venda e voltar para a fila. Ideal é ter umas três opções de "frutas"
Fundo de Cena:
Materiais necessários para aplicação do módulo: <ul style="list-style-type: none"> • Sisal para montar o desenho do labirinto • Espeques para fixar o trajeto • Marreta para fixação • Vendas para os morcegos • Bolas para representar as frutas • Carta pregos impressas com espaço em branco para preenchimento do desenho do trajeto
Dicas: utilizar como venda uma máscara de dormir, pois alguns jovens podem não ter feito a cerimônia do lenço.
Como avaliar esta atividade: atenção e calma do Lobinho morcego ao ser guiado e a paciência e clareza do Lobinho sonar
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: Ricardo "Moita" Constantino Bordenousky

Grupo Escoteiro: do Mar Amigo Velho

Região: PR

Numeral: 16

e-mail: ricardo.bordenousky@gmail.com

Tel.: 41 996093388

Revisado:

Nome da Atividade: O Resgate de Ikki

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo Cooperativo

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, Caráter, Social, Intelectual e Social

Número: 50 (2 Sub bases c/ 25 cada)



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS
Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 5
Tempo de duração da atividade: 50min (10min fundo de cena, equipes e fechamento / 20min sub bases)
Limite de jovens na atividade: 50 (25 por sub base)
Local onde será realizada a atividade: Campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Espaço que permita a criação dos obstáculos, podendo aproveitar inclusive irregularidades do terreno.
Objetivos da atividade: Pensar, como podemos ajudar um amigo que está em dificuldade e ou em apuros, se conseguimos ajudá-lo e sempre falar para um adulto/velho lobo.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: F9; C1;C3:C4A1;S15F17;C15A15;
<p>Descrição detalhada da atividade: Cada caminho terá um Ikki ou Vários Ikkis;</p> <p>1º Caminho: Segredo da Selva - Astúcia Os lobinhos precisarão chegar até Ikki sem serem "vistos" pelos predadores da floresta (Shere-Khan, Tabaqui, Cães Vermelhos). Para isso, deverão atravessar um percurso com obstáculos:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Bambolês no chão simulando pedras para pular; · Zigue-zague entre cones ou troncos ou se possível uma falsa baiana para simular um caminho sinuoso. <p>Se alguém for "visto" (ou tocar um obstáculo), deve ficar congelado para enganar, despistar os predadores.</p> <p>Regras para respeitar Ikki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada lobinho poderá retirar um espinho por vez; 2. O espinho deve ser depositado cuidadosamente em um potinho (representando um remédio para Ikki); 3. Se tocar no corpo de Ikki, correrá o risco de ter um espinho dolorido em sua mão e precisará de ajuda também. <p>2º Caminho: O Curativo de Ikki (Respeito e Cuidado) - Ao chegar, os lobinhos encontrarão Ikki (um desenho colocado em uma caixa de papelão com pregos como espinhos). Com uma pinça, deverão retirar os espinhos um a um, sem tocar em outras partes do corpo do porco-espinho.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Teia da Selva: Um emaranhado de cordas ou elásticos que devem passar por baixo ou entre os espaços sem encostar, podemos incluir sinos com garrinhas ou latinhas. · Passar pela fenda: Um chefe gira a bola presa por uma corda e o lobinho deve escolher o melhor momento para passar, se possível 02 bancos largos para o chefe ficar em cima. <p>Regras para respeitar Ikki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Cada lobinho poderá retirar um espinho por vez; 5. O espinho deve ser depositado cuidadosamente em um potinho (representando um remédio para Ikki); 6. Se tocar no corpo de Ikki, correrá o risco de ter um espinho dolorido em sua mão e precisará de ajuda também.
Fundo de cena: Ikki, o pequeno porco-espinho da selva, se meteu em apuros! Ele ficou preso entre galhos e espinhos e precisa da ajuda do Povo Livre para se recuperar e voltar à área da Jângal onde tem proteção dos demais moradores. Entretanto, para ajudá-lo os lobinhos devem demonstrar interesse, coragem, cuidado e respeito às regras da selva.
Nosso Objetivo: Ajudar Ikki a se libertar da armadilha em que ele caiu , retirando seus espinhos de forma cuidadosa, enfrentando desafios e respeitando as regras do resgate.



Finalização: Após completarem os dois caminhos, Ikki agradece e diz que agora pode voltar em segurança para a floresta. Os participantes refletem sobre como o interesse, boa vontade, respeito e inteligência ajudaram no resgate. Devemos respeitar as orientações dos velhos lobos; Respeitar as regras; Pensar, como podemos ajudar um amigo que está em dificuldade ou em apuros, se conseguimos ajudar e sempre falar para um adulto/velho lobo.

Materiais necessários para aplicação do módulo: – caixa de papelão, impressão das imagens, pregos, pinças (pode ser usado palitos de churrasco), potinhos, bola, elásticos, bambolês e muita imaginação

Dicas:



Como avaliar esta atividade: Através do cumprimento das regras, participação coletiva e cortesia entre os mesmos.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

Recomendações adicionais: Já descritas acima.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:
Conforme evento aonde for aplicado.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Sara Rodrigues

Grupo Escoteiro: Santos Dumont

Região: PR Numeral: 20

e-mail: Tel.:

Revisado:

Nome da Atividade: Oo vs Jacala - Jogo do Milhão versão Waingunga

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo de Respostas e Perguntas com “torta na cara”

Ramo: Lobinho.

Área de Desenvolvimento: Intelectual e Caráter - Bem estar

Número: variável de acordo com o espaço e necessidade

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS



Quantidade de chefes/pessoas para aplicar e orientar a atividade: 1 Escotista fará a apresentação, explicação e gerenciamento das equipes (demais chefes acompanhantes auxiliando nesse momento). 2 Escotistas ficam no início da fila com as duas equipes e mais 2 escotistas ficam ao fim da travessia onde os lobinhos correrão para responder as perguntas juntamente com o Aplicador que agora fará as perguntas.

Tempo de duração da atividade: 50 min (10 min de fundo de cena e organização de equipes e demais tempo para corrida e respostas).

Limite de jovens nas sub -base da atividade : Sem Sub-Base, todos jogam juntos ao mesmo tempo.

Local onde será realizada a atividade: Aérea com pista para corrida curta (100M)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local plano

Objetivos da atividade: Atividade com objetivo de ver o conhecimento dos lobinhos quanto ao meio ambiente

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Pensamento lógico e testar conhecimentos prévios com ensinamentos familiar, escolar ou/e escoteiro.

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de Cena: Oo é uma tartaruga observadora, que tem mais de 100 anos e vive no Waingunga, em Seonee. Rio abaixo, curva ao lado, cachoeira do outro, encontramos a Vila dos Ingleses, onde Jacala, o crocodilo mais velho que Oo, vive no rio Ganges, o que eles têm em comum??? (deixar os lobinhos falarem) Isso mesmo, ambos moram no Rio, ambos são idosos mas o principal é, vocês sabem porque eles vivem por tanto tempo? Os dois são muito inteligentes pois estão sempre atentos a tudo o que acontece na natureza à sua volta e de olhos e ouvidos bem abertos para os sons e mudanças dela e dos humanos. Hoje vocês representaram os dois e terão que usar toda sua inteligência para não comer a “torta de lama”.

Recepção da Alcateia: O Escotista responsável pela atividade irá recepcionar a Alcateia e pedirá formação em Círculo de Conselho para escutarem o fundo de cena. Após a introdução do Fundo de Cena e a explicação do jogo, duas equipes (Os Jacalas vs Os Oos) foram formadas.

Aplicação: Ao final do fundo de cena, os lobinhos formaram duas equipes onde teremos a equipe Jacalas vs Oos. O chefe que fez o fundo de cena, se dirige ao final da pista (sentido contrário do local das equipes) quando todos estiverem atentos, faz a primeira pergunta. Após o som do Chamado do Forasteiro (sugestão, som de Tarzan) o primeiro lobinho de ambas as equipes devem agachar e “correr” até o local que foi feito a pergunta, quem chegar primeiro responde a pergunta feita. Caso acerte, recebe a “torta de lama” para acertar o outro lobinho, caso erre, o outro lobinho recebe a “torta”. Os lobinhos podem retornar de pé e correndo para o fim da fila e a mesma sequência se repete.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Fantasias para os chefes: Roupas que remetem povo Indiano
- 20 pratos maleáveis (não descartáveis)
- Chantilly, marshmallow ou pasta de farinha (mistura de farinha e água) para as tortas
- Perguntas sobre o meio ambiente
- Lencinhos umedecidos ou semelhantes para limpar o rosto

Dicas: Os Escotistas que estarão acompanhando cada Matilha, deverão e poderão auxiliar os lobinhos com as perguntas (mas não responder pelo mesmo) quando a pergunta for feita.



Como avaliar esta atividade: Através da participação coletiva, acertos de respostas e acima de tudo, a cumplicidade da equipe

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Realizado com outra temática

Recomendações adicionais: Para as tortas ficarem em tom amarronzado como a lama, sugerimos que seja utilizado achocolatado em pó e no caso da pasta de farinha, a farinha de arroz é uma opção visto que temos lobinhos possivelmente celíacos.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Não se aplica.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Amarilis Daniele Renart

Grupo Escoteiro: Pindorama **Região:** PR

Numeral: 51

e-mail: rikkitikkilis@gmail.com

Tel.: (41) 988907180

Revisado:

Anexos:

Sugestão de perguntas para o jogo:

1. Animais

1. Qual animal representa o "Akela", o líder no livro do Lobinho?
2. Que animal da floresta do livro "O Livro da Selva" é amigo do Mogli e é conhecido por sua força?
3. Qual animal é famoso por ensinar o Mogli a viver na selva?
4. Na floresta, que animal pode ensinar lições sobre paciência e cuidado (como a tartaruga)?
5. Qual animal é conhecido por trabalhar em equipe, assim como os Lobinhos?
6. Que inseto ajuda as plantas a crescerem e é importante para o ecossistema?
7. Por que é importante proteger os animais selvagens na floresta?
8. Qual é a moral de ser como os lobos, que trabalham em matilha?
9. O pinguim vive em grupo ou sozinho, como os escoteiros?
10. Qual animal usa ferramentas, mostrando inteligência e criatividade, qualidades de um Lobinho?

2. Plantas

11. Por que plantar uma árvore ajuda a natureza, assim como cuidar da floresta da Selva?
12. Que planta é um símbolo de força e persistência por resistir ao vento e à chuva?



13. As árvores são como o "Baloo" no Livro da Selva – ajudam e protegem. Como elas ajudam o mundo?
14. Qual planta é um exemplo de resiliência por sobreviver no deserto, algo que podemos aprender na Alcateia?
15. O que acontece se cuidarmos bem de um pequeno jardim, como cuidamos da amizade entre os Lobinhos?
16. Por que é importante conhecer as plantas ao redor da floresta?
17. Qual planta nos dá frutos que alimentam muitos animais na floresta?
18. O que podemos fazer para proteger as árvores?
19. Qual flor simboliza a paz e a amizade, assim como os valores do Lobinho?
20. Por que a floresta é chamada de "lar" para tantos seres vivos?

3. Água

21. O que podemos aprender sobre responsabilidade ao cuidar de rios e lagos?
22. Por que economizar água é um bom exemplo de como ser um Lobinho responsável?
23. O que podemos fazer para deixar os rios limpos, assim como cuidamos de nossa Alcateia?
24. Qual é a importância das cachoeiras na natureza?
25. Como os escoteiros podem ajudar a proteger as fontes de água?
26. De onde vem a água que usamos e como devemos cuidar dela?
27. Por que os Lobinhos devem aprender a evitar o desperdício de água?
28. O que significa purificar a água, uma habilidade importante para um escoteiro?
29. Qual é a conexão entre as chuvas e as árvores que ajudam no ciclo da água?
30. Por que devemos proteger os peixes que vivem nos rios?

4. Lixo e Reciclagem

Por que os Lobinhos devem aprender a reciclar?

31. O que podemos criar de novo com materiais reciclados, algo que um escoteiro pode fazer como desafio?
32. Como transformar lixo orgânico em adubo é uma forma de cuidar do meio ambiente?
33. O que significa "deixar o mundo melhor do que encontramos"?
34. Como ensinar outras pessoas a separar o lixo é algo que um Lobinho faria?
35. Por que não devemos deixar lixo na floresta, como na Selva do Livro da Selva?



36. O que os Lobinhos podem fazer para manter a cidade limpa?

37. Qual é o impacto do plástico na natureza?

38. Que cor representa o lixo reciclável de papel nas lixeiras?

39. O que significa reusar algo em vez de jogar fora?

5. Energia

40. Como apagar a luz é um gesto simples que um Lobinho pode fazer para economizar energia?

41. O que significa usar a luz do sol para produzir energia sustentável?

42. Por que andar de bicicleta em vez de carro é bom para o planeta?

43. O que é uma usina hidrelétrica e como ela usa a força da água?

44. Como os Lobinhos podem incentivar o uso de energia renovável?

45. Por que é importante economizar eletricidade na Alcateia?

46. O que significa ser sustentável ao usar energia no dia a dia?

47. Como as lâmpadas de LED ajudam a economizar energia?

48. Como podemos aprender sobre energia renovável nas atividades escoteiras?

49. Qual é a melhor fonte de energia para proteger o planeta?

6. Terra e Meio Ambiente

50. O que significa "cuidar da terra como um Lobinho"?

51. Como os parques nacionais protegem os biomas?

52. Por que é importante respeitar o solo e não poluir?

53. Que atitudes um escoteiro pode tomar para cuidar da natureza?

54. Por que devemos proteger os animais que vivem na floresta]

55. O que significa desmatamento e como ele afeta a natureza?

56. O que os escoteiros podem fazer para ajudar a reflorestar?

57. Qual bioma brasileiro é mais rico em diversidade e deve ser protegido?

58. Como um Lobinho pode ajudar sua comunidade a cuidar do meio ambiente?

59. Por que devemos tratar a natureza como nossa casa?

7. Clima



60. O que significa o "ciclo da chuva" e por que ele é importante para a natureza?
61. Como os Lobinhos podem aprender a cuidar do planeta com ações simples?
62. Por que o aquecimento global é algo que devemos evitar?
63. O que são "gases de efeito estufa" e como eles afetam o clima?
64. Como plantar árvores ajuda a controlar o clima da Terra?
65. O que significa "reduzir a poluição" e como um Lobinho pode ajudar nisso?
66. Por que devemos preservar as florestas para proteger o clima?
67. O que podemos aprender sobre o tempo ao observar as mudanças nas estações?
68. Por que economizar energia é importante para o futuro do planeta?
69. Como os escoteiros podem ensinar a comunidade sobre o clima?

8. Ações Sustentáveis

70. O que é sustentabilidade e por que ela é importante para os Lobinhos?
71. Por que andar de bicicleta ajuda a preservar o meio ambiente?
72. Como evitar o desperdício de alimentos é uma atitude sustentável?
73. O que significa reutilizar brinquedos e roupas em vez de comprar novos?
74. Como a prática de separar o lixo ajuda o planeta?
75. Por que os Lobinhos aprendem a respeitar as plantas e os animais?
76. O que significa viver de forma sustentável, como um bom escoteiro?
77. Como podemos criar menos lixo no dia a dia?
78. Qual é o benefício de levar sua própria garrafa de água em vez de usar descartáveis?
79. Como os escoteiros podem inspirar outras pessoas a serem sustentáveis?

9. Curiosidades

80. Qual é a relação entre a "Pegada Ecológica" e as ações de um escoteiro?
81. Por que devemos comer alimentos que crescem perto de onde vivemos?
82. Quem foi Baden-Powell e o que ele ensinou sobre a natureza?
83. Como as minhocas ajudam no crescimento das plantas?
84. Por que é importante conhecer os animais e plantas locais?
85. O que significa "explorar a natureza com respeito", como no Livro da Selva?



86. O que é uma reserva ambiental e como ela protege a vida selvagem?
87. Por que é importante proteger os rios e lagos?
88. Como os Lobinhos podem criar uma pequena horta em casa ou na escola?
89. O que é compostagem e como ela ajuda no cuidado com o meio ambiente?

10. Desafios Ambientais

90. O que é poluição e como ela afeta o planeta?
91. O que podemos fazer para reduzir o uso de plástico?
92. Por que economizar papel ajuda a salvar árvores?
93. Como o desmatamento prejudica os animais e as pessoas?
94. O que os Lobinhos podem fazer para conservar os recursos naturais?
95. Como o cuidado com o meio ambiente pode tornar a comunidade mais saudável?
96. O que podemos aprender ao cuidar do lixo e mantê-lo fora dos oceanos?
97. Por que devemos plantar mais árvores nas cidades?
98. O que significa "proteger a biodiversidade" e por que é importante?
99. Como os escoteiros podem "deixar o mundo melhor do que encontraram"?

Nome da Atividade: Rama e os Búfalos

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo Cooperativo

Ramo: Lobinho.

Área de Desenvolvimento: Físico e Caráter - habilidades para a vida

Número: variável de acordo com o espaço

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de chefes/pessoas para aplicar e orientar a atividade: 1 Escotista fará a apresentação, explicação e gerenciamento das equipes (demais chefes acompanhantes auxiliando nesse momento). 3 Escotista em cada área de "dificuldade" na pista (podendo ter mais caso tenha a possibilidade). 1 Escotista para a área dos "filhotes de búfalos"

Tempo de duração da atividade: 50min (10min de fundo de cena e organização de equipes e demais tempo para pista de obstáculo ida e volta com a finalização).

Limite de jovens nas sub-base da atividade : Sem Sub-Base, todos jogam juntos ao mesmo tempo.

Local onde será realizada a atividade: Área "longa", podendo ser interno ou externo

Condições do local (destacar estrutura necessária): De preferência local que tenha "área comprida" para poder correr bastante na ida e na volta.



Objetivos da atividade: Salvar os filhotes de búfalos lembrando de ser cortês e paciente na hora que alguém chega primeiro na fila, sem empurrar ou passar na frente pois caso isso ocorra, as 4 equipes devem retornar ao início

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Obediência, cumprimento das regras e empatia com todos os Lobinhos durante a realização do jogo.

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de Cena: A manada de búfalos cuida muito bem dos seus filhotes e já vimos em Tigre Tigre que nada, nada mesmo consegue parar uma lahini, uma mãe de filhote a ficar longe do seu bebe. Porém, desta vez, os filhotes estavam brincando do outro lado da Ravina e quando as lahinis chamaram, por causa do vento muito forte que traria tempestade naquele dia, eles não escutaram. Rama, o líder dos búfalos, convocou o maior número de búfalos possíveis para resgatar todos os filhotes antes que a tempestade chegasse. A manada se dividiu em quatro grupos para poderem buscar o maior número de filhotes por vez mas como a Ravina tem suas áreas de difícil passagem, os búfalos sempre devem se organizar muitíssimo bem sendo cortês e dando lugar para quem chegou antes, passar primeiro então lembram muito bem disso pois caso essa regra seja descumprida e a cortesia não aconteça, os quatro búfalos que não cumprirem a Lei da Selva, devem retornar ao final da fila.

Recepção da Alcateia: O Escotista responsável pela atividade irá recepcionar a Alcateia e pedirão formação em Círculo de Conselho para escutarem o fundo de cena. Após a formação, ele fará a introdução do Fundo de Cena e a explicação do jogo.

Aplicação: Ao final do fundo de cena, os lobinhos virarão búfalos e serão divididos em 4 equipes lembrando que não devem se empurrar ou passar na frente do outro nesse momento também, regra crucial do jogo.

Após essa divisão, com o som de início (ideal um berrante ou algo que faça som de boi/búfalo), o primeiro lobinho de cada equipe deve iniciar a corrida na pista (pode ter obstáculos e desníveis, estamos em uma Ravina, os chefes que estão nos pontos mais cruciais da pista devem ter sprays com água para com a função SPRAY/SPLASH soltar brumas de água lembrando que a tempestade está vindo) que deverá ter espaços mais estreitos e curvos (para lembrarem a regra que devem formar fila, deixando ir na frente quem chegou primeiro, o descumprimento dessa, faz os quatro lobinhos retornarem ao fim da fila).

Ao chegarem no fim da ravina, devem pegar um filhote de búfalo e retornar pelo mesmo caminho, colocando o filhote na manjedoura (balde ou cesta), e indo para o fim da fila, liberando o primeiro lobinho da sua equipe fazer o mesmo percurso novamente.

Fica a critério do aplicador da base se o 'novo líder da fila' só pode fazer o percurso após todos os 4 lobinhos iniciais já terem voltado ou não (situação depende de local e quantidade de jovens)

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Fantasias para os chefes: Roupas que remetem povo Indiano
- fita zebraada para cercar o local (a pista pode ter obstáculos mas a ideia inicial é ter pedaços mais estreitos, curvados e afins para os jovens se organizarem em quem chegou primeiro seguir na frente)
- Bebês búfalos (sugestão = batatas desenhadas como búfalos)
- 4 baldes ou 4 cestos (manjedoura dos filhotes)
- berrante ou corneta que imite o som de Rama (búfalo/boi)
- 4 Sprays com água (para os escotistas nas curvas e escotista que está com os filhotes na Ravina)



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Dicas: Os Escotistas que estarão acompanhando cada Matilha, deverão se atentar se o Lobinho está realizando o cumprimento de forma correta, e não atrapalhando os demais na fila (sem empurrar ou trocar de lugar sem permissão do aplicador)

Como avaliar esta atividade: Através do cumprimento das regras, participação coletiva e cortesia entre os mesmos.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não realizado ainda.

Recomendações adicionais: Já descritas acima.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Não se aplica.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Amarilis Daniele Renart

Grupo Escoteiro: Pindorama **Região:** PR

Numeral: 51

e-mail: rikkitikkilis@gmail.com

Tel.: (41) 988907180

Revisado:





Ramo Escoteiro

Nome da Atividade: Catapulta de suprimentos

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ 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 : 8 por Patrulha

Local onde será realizada a atividade: campo aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local plano e aberto

Objetivos da atividade: Cada patrulha deve conseguir preservar o máximo de água/bolinhas possíveis.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias como utilização da força e ângulos. Força física para o impulso na catapulta e trabalho em equipe em patrulhas mistas no quesito social.

Descrição detalhada da atividade: Será disponibilizada uma catapulta, um copo/pote e um lugar para armazenamento para cada patrulha. Cada patrulha deve iniciar com um escoteiro na catapulta e os outros na fila de sua patrulha. Ao som do apito, o primeiro da fila leva o copo com água/bolinha até a catapulta, irá colocar na ponta da mesma, o outro escoteiro irá pisar na catapulta, o objetivo é o escoteiro que trouxe o copo pegar ele no ar com o máximo de água/bolinhas dentro, voltar a sua fila da patrulha e colocar o conteúdo no armazenamento.

Fundo de cena: Os escoteiros estão acampados na ilha de Brownsea, que tem uma pequena montanha que era atrás fora um vulcão há muito inativo. Porém como era o primeiro acampamento esqueceram de levar água suficiente. Ao vasculhar a pequena ilha identificaram uma fonte de água limpa potável que poderia ser consumida sem muito trabalho, porém a missão exige esforço, intelecto e trabalho em equipe. Vocês terão que transportar esta água para cima, todavia há um obstáculo, um pequeno cânion (ou similar) que vocês devem superar. Vocês encontraram na ilha alguns bambus que foram abertos ao meio, além de algumas vasilhas de plástico. Construíram uma engenhoca, uma catapulta improvisada. Com ela jogariam a vasilha com água do outro lado do obstáculo, agrupando o conteúdo vital para ser levado ao local do acampamento.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Para cada patrulha: Uma garrafa pet com água ou um tronco redondo para ser o apoio, uma tábua, um copo ou pote, um recipiente para armazenar o conteúdo. Pode ser usada água ou bolinhas de plástico.

Dicas: Nesse jogo, o segredo está na força do movimento da catapulta, ajustando a força certa o copo irá ser jogado reto para cima, ficando mais fácil de recuperar.

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista dos obstáculos no tempo estipulado.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

<https://drive.google.com/file/d/1ULIikzwxsp7IW-vg4H6GDslAroU3UD0M/view?usp=sharing>



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Como se utiliza madeira, deve-se ter o cuidado para o mesmo não se quebrar e machucar os escoteiros. Os copos, caso utilizem fundo de garrafas, deve-se ter cuidado com bordas que possam ser afiadas.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Julia Tluszcz

Grupo Escoteiro: Caburé

Região: PR Numeral: 212

e-mail: juliatluszcz@gmail.com

Tel.:45998157576

Revisado:

Nome da Atividade: Trilha dos Sentidos em Movimento**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Afetiva e Física

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 30 minutos

Limite de jovens na atividade : 8 por Patrulha

Local onde será realizada a atividade: Área aberta e natural (parque, bosque, ou área com vegetação)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local plano e aberto

Objetivos da atividade: Promover a conexão dos jovens com a natureza, estimulando os sentidos, o trabalho em equipe e a reflexão sobre o movimento constante do escotismo como um estilo de vida dinâmico e em evolução.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: 1. *Intelectual:* Desenvolver a capacidade de observação, concentração e resolução de problemas.
2. *Afetivo:* Fortalecer a confiança entre os participantes e a empatia ao guiar ou ser guiado.
3. *Físico:* Estimular a coordenação motora e a percepção espacial.

Descrição detalhada da atividade: 1. Preparação (5 minutos):

- O chefe ou monitor deve preparar um percurso curto (cerca de 50 metros) em uma área natural, marcando-o com cordas ou fitas coloridas.
- Ao longo do percurso, esconder objetos naturais ou temáticos (como uma folha, uma pedra, uma miniatura de bússola, etc.) em locais visíveis, mas que exijam atenção para serem encontrados.
- No final do percurso, colocar uma caixa ou saco para recolher os objetos encontrados.

2. Dinâmica da Atividade (20 minutos):

- Dividir os participantes em duplas. Um será o "guia" e o outro o "explorador".
- O explorador será vendado e deverá percorrer o trajeto guiado apenas pelas instruções verbais do seu parceiro.
- Durante o percurso, o explorador deve tentar identificar e recolher os objetos escondidos, usando apenas o tato, o olfato e a audição.
- O guia deve orientar o explorador com clareza, mas sem tocar nele, incentivando-o a confiar nas



instruções.

- Após completar o percurso, as duplas trocam de papéis e repetem a atividade.

3. Reflexão e Encerramento (5 minutos):

- Reunir todos os participantes e abrir uma roda de conversa para refletir sobre a experiência.

- Perguntas para discussão:

- Como foi confiar no seu guia?

- Quais sentidos foram mais desafiados durante a atividade?

- Como essa atividade representa o "Escotismo em Movimento"?

- Concluir destacando a importância de confiar nos outros, estar atento ao ambiente e se adaptar a novos desafios, valores essenciais do escotismo.

Fundo de cena: A atividade pode ser contextualizada como uma "missão escoteira" em que os participantes estão explorando uma nova trilha para acampar. A ideia é que eles estejam sempre em movimento, descobrindo novos caminhos e aprendendo a superar obstáculos juntos.

Materiais necessários para aplicação do módulo: - Cordas ou fitas coloridas (para marcar o percurso)

- Vendas para os olhos (uma por participante)

- Objetos naturais (folhas, pedras, galhos, etc.) ou pequenos itens temáticos (como miniaturas de bússola, chapéu escoteiro, etc.)

- Papel e caneta (para anotações)

- Caixa ou saco para colocar os objetos

- Cronômetro ou relógio

Dicas:

Como avaliar esta atividade: Essa atividade é uma excelente maneira de integrar os jovens à natureza, reforçar os valores escoteiros e proporcionar uma experiência memorável e educativa!

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

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: Felipe Casarotto Ramalho

Grupo Escoteiro: do Ar Comandante Magnus Região: PR Numeral: 286

e-mail: eng.feliperamalho@gmail.com Tel.:45998054321

Revisado:

Nome da Atividade: Lenços da Fraternidade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Físico

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico e intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: (quantidade de escotista necessários): Serão necessários 7 escotistas, sendo 3 para segurança das cordas e fiscalização das regras, mais 1 chefe para fundo de cena, 2 chefes de ambos o sexo para colocar e retirar as cordas dos jovens e mais 1 chefe para organizar as patrulhas já na fila .

Tempo de duração da atividade: Tempo de atividade no total de 20 minutos, sendo 5 minutos para o fundo de cena, 5 minutos para a preparação da patrulha e mais 10 minutos para a execução.



Limite de jovens na atividade: Até 16 jovens, 2 patrulhas
Local onde será realizada a atividade: Campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto e plano
Objetivos da atividade: As duas patrulhas (TODOS) devem colocar seus lenços no pescoço que estarão a uma distancia de aproximadamente 7 metros delas.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Trabalho em equipe, concentração, comunicação e ompreensão de coletividade.
Descrição detalhada da atividade: A atividade será aplicada a 2 patrulhas por vez, de costa uma para outra, uma estará virada para esquerda e outra para direita, cada membro da patrulha será preso a uma corda e todos ligados a uma argola central (também feita de corda), os lenços dos integrantes estarão a suas frentes a uma distancia de aproximadamente 7 metros, quando o chefe apitar eles terão que chegar até o lenço, coloca-lo no pescoço e levantar a mão para finalizar o jogo, na instrução será dito que quando TODOS colocarem o lenço eles podem levantar a mão, o detalhe é que em nenhum momento será dito que é uma disputa entre as patrulhas pois o objetivo é que eles interpretem bem as instruções e pensem no coletivo e assim TODOS (as duas patrulhas) possam colocar os lenços antes de levantarem as mãos e finalizarem o jogo. O fundo de cena vai explicar que eles são uma equipe e se prestarem bem atenção vão conseguir atingir com êxito o objetivo do jogo.
Fundo de cena: Durante a 2ª Guerra Mundial Baden Powell chamou 2 patrulhas para integrar uma missão da Cruz vermelha, formando uma equipe para ajudar no regaste de feridos, mas assim como os integrantes da Cruz vermelha tem os coletes que os identificam e evitam que sejam atacados, as patrulhas são identificadas pelos seus lenços, mas tem uma informação muito importante, nenhum integrante pode estar sem o lenço, pois se as tropas de combatentes identificarem algum integrante sem o lenço eles podem desconfiar que possa ser alguma armação inimiga e atacar a todos.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Um elo feito de corda, 16 cordas (+ ou- 2 metros) e 16 mosquetões.
Dicas: Deixar os jovens maiores no centro da formação.
Como avaliar esta atividade: Todos integrantes das duas patrulhas devem estar com seus lenços dentro dos 5 minutos que é dado para a conclusão da atividade.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Todos os chefes tem experiência em aplicação de jogos.
Recomendações adicionais: Explicar com clareza o fundo de cena, pois será essencial para o êxito da atividade.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Área da atividade será limitada, terá chefes observando todos os ângulos, qualquer sinal de desconforto de qualquer jovem a atividade será parada imediatamente. Em caso de emergência o coordenador da base será acionado.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Alexandre Carlos da Silva

Grupo Escoteiro: Pindorama

Região: PR Numeral: 51

e-mail: silva.alexandrocarlos@gmail.com

Tel.: 41 99146-7658

Revisado:

Nome da Atividade: Circuito do Movimento**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Ativo

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número:

Pista e Trilha

F19 a 20 - Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes

I40 a 42 - Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.

C49 - Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

A63 a 64 - Trato a todos com generosidade e gentileza.

Rumo e Travessia

F19 a 20 - Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

I43 a 46 - Melhoro minhas habilidades manuais.

A63 a 65 - Procuo dominar meus medos, raivas ou inseguranças, e compartilho meus sentimentos e emoções com meus amigos.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 10**Tempo de duração da atividade:** 22 minutos – 5' fundo cena com monitores e explicação do percurso – 3' monitores explicando percurso para patrulha – Largada: 1' obstáculos sobe e desce – 1' Quiz (temas escoteiros) – 3' rastejo com guizos (com ou sem lama) – 3' Mesa com feitura de nó – 1' amarelinha de bambolê – 2' Quiz da Lei Escoteira - 2' Zigue – zague – 1' quadro colante (colar parte do quebra-cabeça com a logo do Tema anual.**Limite de jovens na atividade:** 8 por Patrulha (16 jovens)**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Campo aberto com ou sem gramado preferencialmente plano. Se for realizar o rastejo com lama, ponto de água próximo**Objetivos da atividade:** Enfrentar e superar, em patrulha, um campo que mistura obstáculos físicos intercalados com desafios de conhecimentos escoteiros.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Intelectual ao lembrar ou encontrar as respostas para as perguntas ou sociabilidade e humildade para pedir ajuda a Patrulha. Força física e de vontade para encarar dos obstáculos no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e se incentivem para superarem juntos ao desafio.**Descrição detalhada da atividade:** A Patrulha receberá as instruções na chegada, a partir daí competirão duas patrulhas entre si. Primeiro obstáculo será um parkour de sobe e desce, passando esse obstáculo chegam numa mesa onde receberam uma pergunta sobre um tema escoteiro, respondida corretamente a pergunta continuarão no percurso passando por um obstáculo de rastejo com guizos (tendo lama ou não) após chegarão numa mesa com um desafio de nós, onde cada um sorteará um número que determinará um nó que deve fazer, estando correto nó ele passa

XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

para o próximo obstáculo, que é uma amarelinha feita com bambolês, passando pela amarelinha ele chega numa outra mesa com um quiz com temas da lei escoteira, respondendo corretamente a pergunta, passa por um Zig Zag e cola no quadro colante uma parte do logo do tema anual dos escoteiros.

Observações 1: Caso o escoteiro não saiba a resposta da pergunta ou fazer o nó, ele pode solicitar ajuda a Patrulha, a patrulha inteira corre até ele pelo lado de fora do percurso o ajuda a responder e volta por fora para seus lugares.

Observações 2: no ultimo quiz do percurso o jovem recebe uma parte da logo do tema anual (que será dividida em 8 partes (1 para cada membro da patrulha) e cola com velcro em um quadro de feltro. Quem terminar de montar a logo corretamente vence.

Fundo de cena: O escritório Regional foi invadido por arruaceiros que bagunçaram tudo e agora ninguém lembra como era a mandala do Tema Anual dos Escoteiros, assim o Movimento Escoteiro necessita de força de vontade, capacidade de vencer desafios, agilidade e trabalho em equipe para remontar a “mandala” do Tema anual para que possamos continuar as atividades do ano.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Bambus, 3 rolos grandes de barbante, 16 estacas, 2 rolos de fita zebra, 18 bambolês, 10 cones, 1 rolo de sisal, guizos, 4 “cabos solteiros”, água.

Dicas:

Como avaliar esta atividade: Com a envolvimento, apoio, respostas e torcida de todos, poderão concluir o desafio por primeiro.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Nunca aplicada.

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Cada mesa de Quiz ou nós terá um Chefe que vai ao mesmo tempo conferir as respostas e cuidar da segurança. Os obstáculos serão montados de forma que não ofereçam riscos (exemplo obstáculo de sobre e desce montado com barbante, para caso o jovem enrosque o pé só arrebente) e serão averiguados quanto ao risco de queda. Plano de deslocamento rápido para área médica em caso de incidentes.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Julherme dos Santos Ferreira

Grupo Escoteiro: Farol do Passaúna

Região: PR Numeral: 218

E-mail: julherme.santos@escoteiros.org.br

Tel.: (41) 998186876

Revisado:

Nome da Atividade: PEBOLIM HUMANO

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 8

Um chefe será o locutor da partida para dar maior motivação aos Escoteiros



Tempo de duração da atividade: 15 minutos – 5' pano de fundo – 10' Início da partida
Limite de jovens na atividade: 8 por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto e plano
Objetivos da atividade: O desafio da Patrulha exige sincronia e coordenação, além de trabalho em equipe, segurando numa corda gigante, tendo que se movimentar em conjunto sempre lateralmente para direita e para a esquerda, até fazer gol em menor tempo.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: A Patrulha deve trabalhar em sincronia, usando a melhor estratégia para jogar a bola de maneira que faça o gol em menor tempo, ganha a Patrulha que mais fizer gols, e usando o intelectual para desviar dos adversários. Usando da sua Força física para fazer o gol e não deixar a Patrulha adversária fazer o gol, socializando para que todos os integrantes das patrulhas interajam de maneira alegre e divertida.
Descrição detalhada da atividade: A patrulha receberá o plano de fundo no acolhimento. Após, Será dado o início a partida todos os Jogadores de cada lado dentro de um Pebolim montado pela chefia. Durante a partida será necessário um grande esforço em equipe para poder se movimentar. A arena deste jogo se dá num campo de futebol, onde os jogadores permanecem segurando a corda gigante e tendo que se movimentar em conjunto sempre lateralmente. A partida será repleta de lances divertidos para os jogadores pois exige sincronia e coordenação daqueles que participam, sentindo a adrenalina de se movimentar como um jogador de pebolim, indo da direita para a esquerda ou vice-versa, em busca do gol! O jogo ainda conta com a participação de um juiz “Chefe”, que também pode ser o locutor da partida para dar maior motivação aos jogadores!
Fundo de cena: O Movimento Escoteiro foi criado, por essência, para ser um movimento voltado para o jovem, e também feito por eles, nesses anos o Escotismo evoluiu muito, antigamente os jogos eram em campos abertos, tinha muitas áreas verdes disponíveis na época. No passado não tão distante, um mundo repleto de vastas áreas abertas onde os Escoteiros se reuniam para praticar atividades ao ar livre. Eles corriam livremente pelos campos e se reuniam para jogar futebol, e as famílias faziam piqueniques sob a sombra das árvores. Esses espaços eram abundantes, e a natureza era um convite constante para a convivência e a diversão. Com o passar dos anos, no entanto, as cidades foram se expandindo e as áreas abertas começaram a desaparecer. Prédios altos e ruas movimentadas tomaram o lugar dos campos verdes. O acesso a esses espaços estava se tornando cada vez mais restrito, e a vida ao ar livre foi se tornando uma lembrança distante para muitos. Os Escoteiros começaram a sentir falta da conexão com a natureza e da liberdade de brincar ao ar livre. Foi então que, em resposta a essa necessidade, um Escoteiro criou uma inovação tecnológica: o tele transporte para um mundo virtual . Esse novo sistema permitia que os Escoteiros fossem transportados instantaneamente para dentro de um jogo de pebolim humano , onde cada um se tornava uma peça no campo virtual. Todos serão Tele transportados para um universo vibrante e colorido, onde irão se divertir jogando pebolim humano. Cada movimento será controlado por uma combinação de habilidades físicas e estratégicas, e a competição ser acirrada, mas sempre amistosa. Assim, mesmo sem as vastas áreas disponíveis, os Escoteiros encontraram uma nova forma de se divertir e se conectar. O pebolim se tornou mais do que um jogo; era uma celebração da amizade e da criatividade, um lembrete de que, mesmo em tempos de mudança, a diversão e a união sempre encontrariam um caminho. E assim, os escoteiros continuaram a viver aventuras, agora dentro de um mundo novo, mas sempre com a mesma alegria que um dia encontraram nos campos abertos.



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Materiais necessários para aplicação do módulo: 20 metros de corda, 2 lonas grandes, 1 rolo de siso, 16 coletes (8 de cada cor diferente), 12 bambus de 2,5 metros

Dicas:

Como avaliar esta atividade: O objetivo é trabalhar muita cooperação, interação, comunicação e socialização.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada

Recomendações adicionais:

<https://www.instagram.com/reel/DDnOck-S27i/?igsh=MW96dXh2NmxsNXhwNg%3D%3D>

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável pela atividade vai avaliar de modo a minimizar riscos em cada partida. Caso algum jovem leve uma bolada na cabeça, será retirado e avaliar se machucou, quanto ao risco de queda, se for verificado algum machucado/lesão, será acionada a equipe de saúde dos Jogos da Fraternidade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Laura Cristina de Oliveira

Grupo Escoteiro: Tapejara

Região: PR Numeral: 23

e-mail: lcooliveira124@gmail.com

Tel.: (22) 98806-3037

Revisado:



Nome da Atividade: Trilha do futuro em Movimento

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento:

Físico

Social



Intelectual
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 5 chefes

Tempo de duração da atividade: Tempo estimado por rodada: 5 a 7 minutos por equipe com duplas de jovens.

5 minutos para fundo de cena

2 minutos para explicar a atividade

Limite de jovens na atividade: 8 por patrulha, 2 estações ao mesmo tempo com uma dupla.

Local onde será realizada a atividade: campo aberto ou com árvores

Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto ou com árvores

Objetivos da atividade: Completar o circuito no menor tempo possível, trabalhando em equipe e superando os desafios físicos e mentais propostos.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Físico: Desenvolvimento das habilidades motoras, coordenação e condicionamento físico.

Social: Trabalho em equipe, comunicação e cooperação.

Emocional: Superação de desafios, autoconfiança e resiliência.

Intelectual: Resolução de problemas e pensamento estratégico.

Descrição detalhada da atividade:

Organize o circuito com os materiais disponíveis, criando 2 estações de desafios, para ser aplicado as 2 duplas simultaneamente.

Reunir os 4 jovens e explicar o objetivo do circuito.

Divida-os em duas equipes de 2 jovens

Descreva cada estação e as regras básicas (ex.: não pular etapas, ajudar o colega, etc.).

Estação 1: Travessia da Corda

Coloque uma corda no chão em zigue-zague.

Os jovens devem caminhar sobre a corda sem perder o equilíbrio. Se pisarem fora da corda, voltam ao início.

Estação 2: Arremesso de Precisão

Posicione baldes a 2 metros de distância.

Os jovens devem acertar 3 bolas dentro do balde.

Estação 3: Salto no Bambolê

Coloque 3 bambolês no chão em linha reta.

Os jovens devem pular com os dois pés dentro de cada bambolê, um após o outro.

Estação 4: Transporte em Equipe

Uma bola grande

Os jovens devem transportar o bola de um ponto a outro, segurando-o juntos sem usar as mãos (ex.: entre os cotovelos ou costas, pés).

Fundo de cena: A Missão dos Guardiões do Amanhã

Era uma vez, em um futuro não muito distante, um grupo de jovens escoteiros chamados Guardiões do Amanhã. Eles viviam em um mundo cheio de desafios: mudanças climáticas, cidades superpopulosas e uma necessidade urgente de inovação e sustentabilidade. Mas esses jovens não eram comuns. Eles haviam sido escolhidos para uma missão especial: ativar o Movimento 2025, um projeto global que uniria escoteiros de todos os cantos do planeta para criar um futuro melhor.

Um dia, durante um acampamento nas montanhas, os Guardiões do Amanhã receberam uma mensagem misteriosa. Era um holograma do Grande Chefe Escoteiro, uma figura lendária que representava a sabedoria e a tradição do escotismo. Ele disse:



"Jovens Guardiões, o mundo precisa de vocês. O Movimento 2025 está em perigo. Para salvá-lo, vocês devem completar a Trilha do Futuro, um circuito de desafios que testará suas habilidades físicas, mentais e espirituais. Somente unindo forças e trabalhando em equipe, vocês conseguirão ativar o Movimento e garantir um futuro sustentável para todos."

Materiais necessários para aplicação do módulo:

1. Cones ou garrafas plásticas, se não houver árvores (para marcar os pontos do circuito).
2. Cordas de 5 metros cada (áreas de equilíbrio no chão).
3. Bolas (de diferentes tamanhos para desafios de arremesso e para o transporte).
4. Bambolês (para atividades de saltar).
5. Sital ou fita zebra (para demarcar espaços).
6. Cronômetro (para medir o tempo de execução do circuito).
7. Fundo de cena: Cartazes ou bandeiras com o tema "Escotismo em Movimento 2025", cores vibrantes e símbolos escoteiros (flor-de-lis, trilhas, etc.).

Dicas: Sorria sempre.

Como avaliar esta atividade:

Observe o engajamento, a cooperação e a superação da patrulha durante a atividade.
Parabenize todos pelo esforço.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

Recomendações adicionais:

Usar o bom senso e adaptar as atividades para os jovens com limitações físicas ou intelectuais.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

O Chefe responsável deve verificar as condições dos materiais utilizados e substituí-los se for necessário, verificar as condições do terreno.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Rosilene Xavier Da Silva Lopes

Grupo Escoteiro: Pindorama

Região: PR Numeral: 51

e-mail: rosilene.xavier@escoteiros.org.br

Tel.: 41 992827820

Revisado: 27/02/2025 às 16:22

Nome da Atividade: LEVANDO O COPO

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: ATIVO

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: físico e intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3
escotistas



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Tempo de duração da atividade: 15 min
Limite de jovens na atividade : Equipes de 4 a 8 jovens; até 4 patrulhas
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local: Piso nivelado
Objetivos da atividade: desenvolver o sentimento de trabalho em equipe
Objetivos educativos que podem ser atingidos: (quais objetivo educativos atende?)
Descrição detalhada da atividade: Cada jovem da patrulha amarra um sisal na cintura, esse sisal é amarrado a um elástico de dinheiro, onde cada jovem esta amarrado no mesmo elástico que fica no meio da roda formada pela patrulha. A patrulha deve se organizar para usar esse elástico para levar um copo de água de um lugar marcado até outro sem derramar água Duas patrulhas competem e vence a que manter mais água no copo
Fundo de cena: (descrever o fundo de cena)
Materiais necessários para aplicação do módulo: Balde de água, sisal, Dois copos plásticos e elásticos
Dicas:
Como avaliar esta atividade:
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: Chefe Ana Júlia

Grupo Escoteiro: São Judas Tadeu

Região: PR Numeral: 17

e-mail:

Tel.:

Revisado:

Nome da Atividade: CORRIDA DA MINHOCA

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 8 Um chefe será o locutor da partida para dar maior motivação aos Escoteiros
Tempo de duração da atividade: 15 minutos – 5' pano de fundo – 10' Início da partida
Limite de jovens na atividade: 8 por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto e plano
Objetivos da atividade: O desafio da Patrulha exige sincronia e coordenação, além de trabalho em equipe, segurando um jovem em cima de uma tábua, tendo que se movimentar em conjunto para frente para poder atravessar a linha de chegada.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: A Patrulha deve trabalhar em sincronia, usando a melhor estratégia para levar um jovem da sua patrulha, montado em cima de uma tábua, até o outro extremo do campo, ganha a Patrulha que atravessar a linha delimitadora primeiro. Usando da sua Força física para carregar o jovem sobre a tábua, socializando para que todos os integrantes das patrulhas interajam de maneira alegre e divertida.
Descrição detalhada da atividade: A patrulha receberá o plano de fundo no acolhimento. Após, escolheram um jovem para subir em um tábua. Os demais jovens, deitados no chão, deverão segurar a tábua e o jovem escolhido subirá sobre ela. Os jovens da patrulha devem levar o jovem sobre a tábua até o outro extremo do campo.
Fundo de cena: O Movimento Escoteiro foi criado, por essência, para ser um movimento voltado para o jovem, e também feito por eles, com o passar dos anos, o movimento começou a trabalhar a importância desses jovens preservarem a natureza à sua volta! E, um animal muito importante na natureza é a minhoca, ela é importante para o solo e para o equilíbrio ecológico. Ela ajuda a decompor resíduos orgânicos, renovam nutrientes e oxigenam as raízes das plantas.
Materiais necessários para aplicação do módulo: 04 tábuas grandes que aguentem uma pessoa em cima.
Dicas:
Como avaliar esta atividade: O objetivo é trabalhar a cooperação, interação, comunicação e socialização.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada
Recomendações adicionais: https://www.instagram.com/reel/DGge8MoSBP8/?igsh=ZHhkZjkwem1zNTEz

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável pela atividade vai avaliar de modo a minimizar riscos em cada disputa. Caso algum jovem caia e se machuque mais gravemente, será acionada a equipe de saúde dos Jogos da Fraternidade.
--

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Ana Paula Ranskoski Baptista	
Grupo Escoteiro: Tapejara	Região: PR Numeral: 23
e-mail: aprbaptista73@gmail.com	Tel.: 41 99504-8992
Revisado:	





Nome da Atividade: Resgate ao Lenço Cego

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 (2 para organizar a fila e 2 para atividade em si)

Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' Explicação – 10' Corrida e competição entre patrulhas – 5' Encerramento e deslocamento

Limite de jovens na atividade: 2 patrulhas com número igual de jovens

Local onde será realizada a atividade: campo aberto, chão de terra ou gramado sem pedras

Condições do local (destacar estrutura necessária): O chão precisa estar livre de perigos como pedras ou espinhos, os jovens irão se rastejar

Objetivos da atividade: Desafio físico dado o esforço necessário, competição entre patrulhas e comunicação para guiar colegas de patrulha

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Aprender sobre liderança e comunicação assertiva, desenvolvimento físico, superação de medos e incentivo a coragem para encarar o desconhecido



Descrição detalhada da atividade: Duas patrulhas de números iguais de jovens irão formar filas paralelas. Os jovens das patrulhas irão colocar seus lenços escoteiros em um local distante, em linha reta com a formação da patrulha. Ao som do apito as patrulhas irão se revezar em carrinho de mão para buscar os lenços, a patrulha que pegar todos os lenços de volta para todos os membros da patrulha, formar, e apresentar primeiro vence. Para o carrinho de mão o jovem conduzido deverá estar vendado, sendo guiado pelo jovem que segura seus pés até o local onde os lenços estão. O jovem conduzido e vendado deve também pegar os lenços apenas com a boca. A patrulha deve se revezar sobre quem serão os jovens conduzidos para que todos participem.

Fundo de cena: Os lenços do seu grupo escoteiro foram sequestrados e precisam ser resgatados, porém o local tem uma luz muito forte que cegará qualquer um que chegar muito perto dos lenços.

Materiais necessários para aplicação do módulo: 8 Vendas de boa qualidade (impedir completamente a visão), 4 pares de luvas em caso de terreno perigoso

Dicas: Bastante atenção aos perigos do terreno pois os jovens irão estar com as mãos diretamente em contato com o chão, e caso o jovem caia irá se rastejar. Em caso de chuva ou água essa atividade pode ser feita na lama da mesma forma, porém com a mesma atenção aos perigos do chão. Caso se queira adicionar mais complexidade e dificuldade a atividade, é possível incluir obstáculos no percurso até os lenços, e também é possível espalhar os lenços de cada patrulha pelo campo, de maneira a ficar mais longe e fazer o tempo de base se estender.

Como avaliar esta atividade: Avaliar a comunicação e a capacidade dos jovens se guiarem e darem ordens coerentes aos jovens conduzidos.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Já apliquei jogos parecidos, porém sem o fato jovem estar vendado.

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Vital importância a limpeza da área de atividade para evitar pedras, espinhos, insetos e demais perigos no chão. Caso o jovem machuque as mãos, queixo ou braços avaliar necessidade de curativos, limpeza da área machucada e encaminhamento para ambulatório.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Bruno Mattioli Gonçalves

Grupo Escoteiro: Dom Orione

Região: PR Numeral: 112

e-mail: mattioli@uebpr.org.br

Tel.: 41 99595-5491

Revisado:



Nome da Atividade: Movimentando com o escotismo

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Físico / intelectual
Ramo: Escoteiro
Progressão Escoteira e vivência dos artigos 3, 4, 5, 7 e 8 da Lei escoteira
Número de jovens por vez: 01 Patrulha

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 escotistas
Tempo de duração da atividade desde explicação, fundo de cena, atividade e conclusão: 20 minutos
Limite de jovens na atividade: 01 Patrulha por vez
Local onde será realizada a atividade: local com árvores, próximo a água e espaço plano.
Objetivos da atividade: incentivar a observação, memória, concentração e o físico.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O principal objetivo do jogo é incentivar o intelectual na observação, memorização e concentração. O físico, para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível, além de trabalhar em equipe promovendo a cooperação e a comunicação entre os membros da patrulha, bem como a liderança e autoconfiança.
Descrição detalhada da atividade: -A atividade é realizada por patrulha; 1. Assim que a patrulha chegar, o escotista deve contar a história do fundo de cena; 2. Após o fundo de cena o escotista apresenta uma lona com 40 objetos na temática escoteira, deixe por 1:30min, na sequência, cobre com uma lona. 3. Em seguida a patrulha precisa passar por um caminho cheio de obstáculos como pequeno poço de lama, cama de gato, local onde precisará se rastejar, pular, desviar; 4. Após todos os membros da patrulha chegarem no local demarcado, precisam passar os itens que lembrarem para o escotista, que irá anotar. Se os itens lembrados pelos jovens passarem de 21 unidades eles conseguem salvar o Movimento Escoteiro.
Fundo de cena: Atualmente, enfrentamos uma série de desafios planetários que vão desde vícios tecnológicos, como o uso excessivo de celulares, até questões climáticas que afetam nosso planeta de maneira alarmante. Esses fatores têm impactado não apenas o nosso meio ambiente, mas também a nossa capacidade de lembrar, pensar e valorizar experiências significativas, com isso foi confiado a esta patrulha levar o Movimento Escoteiro a todos os cantos.
Materiais necessários para aplicação do módulo: 40 itens com a temática escoteira, 2 lonas, cisal, 01 prancheta, caneta, corda,
Dicas: cada obstáculo terá uma maneira específica de passá-lo.



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha, com respeito, tanto na memorização como na passagem dos obstáculos, permitirá a conquista da atividade.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada, exatamente desta forma. Mas o jogo KIM é sempre muito apreciado pelos jovens.
Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável pelo pêndulo de corda deverá averiguar pessoalmente a segurança da amarração e sua distância para o chão, de modo a minimizar riscos. Os obstáculos a serem preparados durante o caminho devem ser averiguados quanto ao risco. Terão escotistas atentos e prontos para minimizar qualquer contraponto. Salvo a corda que utilizarão tipo "Tarzan" e o caminho na lama que passarão com as mãos e pés, a atividade não terá maiores riscos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Gasparello Pissaia		
Grupo Escoteiro: Colibri Renault	Região: PR	Numeral: 279
e-mail: codigasparello@gmail.com	Tel.:41.99122-3566	
Revisado:		

Nome da Atividade: 2º - Campeonato Mundial de Nós

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Fisco e Intelectual
Ramo: Escoteiro
Progressão Escoteira: Item 12 (Especialidade de Acampamento)
Número de jovens por vez: Máximo 8 Patrulhas

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: (quantidade de escotista necessários): 8 Escotistas
Tempo de duração da atividade: (detalhamento do tempo da atividade, quanto para o fundo de cena, para explicação, para execução): A atividade precisa de 15 min localmente, mas pode ocorrer em paralelo pelo dia inteiro.
Limite de jovens na atividade: (quantidade de jovens a atividade suporta): Máximo 8 Patrulhas Simultâneas
Local onde será realizada a atividade e suas condições: Local com sombra, qualquer tipo de sombra ou com possibilidade para montagem de toldo.
Objetivos da atividade: (descrever o objetivo da atividade): Fomentar a utilização de nós escoteiros.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: (quais objetivo educativos atende?): Desenvolvimento da Coordenação motora, memorização em técnica escoteira



Descrição detalhada da atividade: (detalhar a atividade):

Passo a Passo:

0. A atividade é realizada sempre em duplas de patrulha;
1. Assim que as patrulhas chegarem o escotista deve contar a história do fundo de cena;
2. Após o fundo de cena o adulto deve apresentar o painel de nós que contém os 8 nós que estarão sendo avaliados;
3. Em seguida entregar um cordelete para cada jovem;

4. Logo depois as patrulhas terão 10 min para decidirem os responsáveis por cada nó e treinem;
5. Após os 10 min, as patrulhas devem formar uma de frente para a outra;
6. Na ordem dos nós estabelecida no painel o escotista chama e um representante de cada patrulha deve ir a frente para fazer o nó;
7. Como em um ringue o escotista deve apitar e os dois jovens devem fazer o nó o mais rápido e correto possível;
8. Vence o round a patrulha que fez mais rápido e corretamente o nó, ganhando assim 1 ponto;
9. Por fim vence a patrulha que conseguir mais pontos no final da disputa;

Regras:

- Não existe necessidade de ter patrulhas de mesmo tamanho;
- O cordelete é emprestado, por isso deve ser devolvido ao final da Base;
- Cada jovem da patrulha deve aprender 1 dos nós, salvo quando a patrulha tem menos de 8 pessoas, dessa forma as pessoas podem se repetir, mas nenhum jovem deve ser deixado de fora;
- Na hora do Round os jovens devem ficar um de frente para o outro com as mãos na cabeça, e só podem começar o nó com o apito do escotista;
- Em casos de empate, as duas patrulhas levam o ponto;
- Em caso de desistência de um dos jovens da patrulha na hora de fazer o nó, o ponto só vai para a outra patrulha se ela conseguir fazer corretamente o nó;
- Em caso de desistência dos dois jovens na hora do round as duas patrulhas ficam sem o ponto;
- O Escotista não pode fornecer ajuda depois dos 10 min de treinamento;

Bônus:

- A(as) patrulha(as) que conseguirem atingir os 8 pontos devem receber o "Nó do Campeão".
- Em seguida, será marcado um horário onde todas as patrulhas finalistas competirão ao mesmo tempo.
- No horário marcado os representantes das patrulhas terão 30 segundos para realizar o nó,
- A patrulha realizará mais rápido e de forma correta irá receber o título de "Campeão Mundial de Nós" e todos da patrulha ganharão um cordelete diferenciado para levar para a casa.

Lista de Nós:

1. Direito / 2. Oito / 3. Correr / 4. Escota / 5. Prusik / 6. Balso pelo Seio / 7. Quadrado / 8. Lais de Guia / Nó do Campeão: Cadeirinha de Bombeiro.



Fundo de cena: (descrever o fundo de cena):

Todo bom escoteiro deve reconhecer e saber executar bons nós, e BP sabia disso, pois para participar do Acampamento na ilha de Brownsea seria necessário ser um especialista em Nós.

Pensando nisso, o BP criou o “Campeonato Mundial de Nós”, onde os melhores escoteiros(as) competiriam em um teste com 9 nós e os que passassem seriam dignos do Título.

Porém em mais de 110 anos do movimento escoteiro, apenas a patrulha conseguiu esse feito. competiriam em um teste com 9 nós e os que passassem seriam dignos do Título.

Porém em mais de 110 anos do movimento escoteiro, apenas a patrulha conseguiu esse feito.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- 80 cordeletes de Corda Náutica (3mm):
<https://ioaycordas.com.br/produto/corda-de-seda-polipropileno-3mm-com-220-metros-c-or-caramelo/>
- 4 Banners de lona (50cmx90cm):
https://www.360imprimir.com.br/banner?id=43380&productGroupId=113&indexManagementId=1&queryId=fe2b8e1ec44a51c9b5fd2ba7f64bdc6b&objectId=P64_RETRACTABLE_43380
- 4 Cópias da lista de patrulhas participantes.
- 20 Cópias A5 do passo a passo do “Nó do Campeão”.

Dicas:

- É importante que os escotistas que estão na base saibam fazer os 8 nós do painel, por isso deve se enviar para eles antes da aplicação da base.
- Como é uma atividade parada, é interessante que os jovens fiquem em local coberto e que possam sentar.
- É importante anotar as patrulhas que passam para poder ter um controle melhor de quem ganhou ou não;

Como avaliar esta atividade:

- Durante os Rounds o escotista deve verificar se o nó feito está correto;
- Enquanto as patrulhas treinam os escotistas devem ficar próximos para ajudar.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

Já aplicamos muitas vezes e funciona, o jovens gostam muito.

Recomendações adicionais:

- Levar algo para ter sombra caso o local seja muito ensolarado.
- Material utilizado como referência:
<https://drive.google.com/file/d/1haUbSPHPLqJEhOE3DPD5xiYSmCtUEKMu/view?usp=sharing>



Lista de Nós



DIREITO

É um nó simples que serve para emendar dois cabos de diâmetros iguais.

1 Coloque a corda que está na mão direita por cima da corda que está na mão esquerda. Dê uma volta com a ponta da corda por baixo da corda que está na mão esquerda.

2 Coloque a corda que está agora na mão esquerda por cima da corda da mão direita e dê a volta com a ponta.

3 Verifique se o nó está certo e aperte.

4 Puxe as cordas para apertar o nó.

DIREITO ALCEADO
Complete o passo 1 no passo 2: em vez de usar a ponta da corda, faça uma alça e complete os passos.

DIREITO DUPLA
Complete o passo 1 e o passo 2, acrescentando uma volta a mais e completando os passos.



OITO

Volta do Fiodor ou Nó de Fiodor.
Nó de múltiplas aplicações. Principalmente em amarragens para escalada, ao fazer escadas de nós e resgates. Quanto maior a força exercida nas pontas (chicotes), maior a firmeza do nó. Relativamente fácil de desatar, mesmo após grandes pressões. Pode ser feito a partir do seio da corda ou de seus chicotes.

1 Faça uma alça com a corda.

2 Dê uma volta por trás da corda.

3 Passe a ponta da corda por dentro da alça.

4 Puxe as duas pontas para apertar o nó.

OITO DUPLA
Complete os passos de 1, 2 e 3. Faça uma alça na ponta da corda e volte seguindo o nó (fig. alceado). Ou faça o nó com a corda dobrada.



CORRER

Laço simples ou Nó de correr. Nó corredeira de simples feito.
Serve para unir com rapidez um cabo a uma viga, mastro ou escada de corda. É recomendável que se faça um nó na ponta do chicote (parte que sobrou da corda), para que não se desfaça.

1 Posicione a corda conforme a figura ao lado.

2 Passe a alça da corda da mão direita por dentro da alça da mão esquerda.

3 Segure a alça e puxe a ponta da corda para apertá-lo.

4 Para desfazer o nó, basta puxar uma das pontas da corda.



ESCOTA

Nó muito útil. Serve para unir cabos de diâmetros diferentes ou com mesmo diâmetro, para unir uma alça a um chicote (parte que sobrou da corda) e para prender adriça a uma banaleira que tenha alça em lugar de ilós.

1 Faça uma alça com uma das cordas. Passe a segunda corda por dentro da alça, de baixo para cima.

2 Dê uma volta por trás da primeira corda.

3 Passe a ponta da segunda corda por baixo dela mesma e por cima da primeira corda.

4 Puxe as duas cordas juntas para apertar o nó.

ESCOTA ALCEADO
Complete os passos 1 e 2. Quando for realizar o passo 3, faça uma alça na ponta da corda, em vez de terminar com uma ponta simples.

ESCOTA DUPLA
Complete os passos de 1, 2 e 3, repetindo uma segunda vez o passo 3.



PRUSIK

Nó bloqueante. Se uma força ou um peso é aplicado ao nó, impede que o nó deslize pelo cabo para cima ou para baixo. Tirando a tração, o nó afrouxa. Também é utilizado para segurança em escalada.

1 Faça o nó de pescador duplo (pag. 16) nas pontas do cabo.

2 Enrole o cabo na corda, passando o nó de pescador pelo meio do cabo.

3 Enrole o cabo por três vezes.

4 Puxe pelo nó de pescador para apertar o nó.



BALSO PELO SEIO

Nó balço pelo seio fixo ou Nó de cadeira.
Devido a sua execução, fica com alças fixas e iguais em tamanho, permitindo que uma alça seja vestida por baixo dos braços (nas axilas) e a outra sirva de assento ou seja ajustada nas dobradiças das pernas. Muito empregada no transporte de feridos e nas travessias por cabo aéreo (fivela).

1 Dobre a corda e coloque a alça formada por cima da corda.

2 Passe as pontas da corda enrolada na alça.

3 Passe a alça por trás das pontas.

4 Passe a volta formada por dentro da alça.

5 Complete a volta e aperte a alça.

6 Puxe a corda para apertar o nó.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Eduardo Bettoni dos Martyres

Grupo Escoteiro: Carlos Pereira de Araujo (CPA)

Região: PR

Numeral: 77

e-mail: Eduardo.b.martyres@gmail.com

Tel.: (41) 99733-2670

Revisado:

Nome da Atividade: O Tesouro do Arco-Íris Perdido

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: intelectual e físico

Número: 32

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 20min

Limite de jovens na atividade: 4 patrulhas de 8 jovens cada (total de 32 participantes)

Local onde será realizada a atividade: ao ar livre

Condições do local (destacar estrutura necessária): Espaço plano para montagem dos cubos
Painéis altos o suficiente para bloquear a visão do gabarito
Área segura para corrida entre os postos

Objetivos da atividade: Restaurar o equilíbrio da natureza reunindo as cores do arco-íris
Desenvolver trabalho em equipe, memória e estratégia

Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação dos obstáculos. Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.

Descrição detalhada da atividade: Os participantes serão divididos em quatro grupos. O campo de jogo será dividido por um painel, de modo que de um lado estará o gabarito com a sequência correta dos cubos e do outro os jovens montando os cubos na ordem correta. Cada grupo deve formar uma fila e, um por um, os participantes atravessam até onde o gabarito está localizado. O jogador que chega lá deve memorizar a ordem das cores e voltar para sua equipe para transmitir a informação. A equipe, então, posiciona os cubos na ordem correta. O próximo participante confere e continua o processo até que todos os cubos estejam empilhados conforme o gabarito. A atividade segue um conceito semelhante ao jogo Batalha Naval, onde os participantes devem confiar em sua memória e comunicação para acertar a montagem sem ver diretamente o gabarito durante a execução. O grupo que acertar toda a sequência primeiro vence a atividade

Fundo de cena: "Segundo a lenda, o Guardião do Arco-Íris escondeu suas cores mágicas em cubos sagrados. Sem elas, a natureza está definhando! Cada cor representa um elemento vital: vermelho (fogo/coragem), laranja (terra/resistência), amarelo (sol/energia), verde (florestas/crescimento), azul (água/sabedoria) e roxo (céu/imaginação). As patrulhas devem reunir os cubos na ordem exata para salvar o mundo – e provar que o verdadeiro 'Escotismo em Movimento' é proteger e renovar!"
"Segundo a lenda, o Guardião do Arco-Íris escondeu suas cores mágicas em cubos sagrados. Sem elas, a natureza está definhando! Cada cor representa um elemento vital: vermelho (fogo/coragem), laranja (terra/resistência), amarelo (sol/energia), verde (florestas/crescimento), azul (água/sabedoria) e roxo (céu/imaginação). As patrulhas devem reunir os cubos na ordem exata para salvar o mundo – e provar que o verdadeiro 'Escotismo em Movimento' é proteger e renovar!"



Dicas: O líder da atividade pode adicionar um tempo-limite para aumentar o desafio.

- Se um grupo errar a ordem, pode receber uma penalização como esperar 10 segundos antes de um novo participante ir até o gabarito.
- Variantes: se desejar aumentar a dificuldade, pode-se restringir a quantidade de participantes que podem ver o gabarito ou limitar o tempo de observação.
- O painel deve ser alto o suficiente para que os jogadores que montam os cubos não consigam ver o gabarito diretamente.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Conjunto de cubos coloridos (quantidade suficiente para quatro grupos completarem a atividade simultaneamente);
- 4 painéis para dividir o campo de jogo;
- Gabarito com a sequência correta de cores (um para cada grupo, posicionado de um lado do painel);
- Fita adesiva para marcação do local de montagem;
- Apito ou cronômetro para controle do tempo.

Como avaliar esta atividade:

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

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: Maria Eunice Borges Comunello

Grupo Escoteiro: Região: PR Numeral: 75

e-mail: Tel.:

Revisado:

Nome da Atividade: Passagem Silenciosa

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico/ Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 10-16 jovens

Tempo de duração da atividade: 20 minutos

Limite de jovens na atividade: 8 por Patrulha

Local onde será realizada a atividade: Campo aberto ou área plana sem obstáculos

Condições do local (destacar estrutura necessária): Espaço amplo para movimentação segura dos jovens.

Objetivos da atividade: Desenvolver agilidade e trabalho em equipe estimulando coordenação motora e incentivando a comunicação e cooperação entre os jovens.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Social – Cooperação e respeito às regras.
Físico – Agilidade e reflexos rápidos



Descrição detalhada da atividade: Os monitores ficarão vendados e posicionados lado a lado, formando uma linha. Eles devem manter as pernas abertas, com a lateral de um pé encostada na lateral do outro.

Ao sinal da chefia (apito), os membros das patrulhas devem atravessar a área passando **por baixo das pernas** dos monitores sem serem tocados.

Os monitores podem apenas **usar as mãos para tocar** quem tentar passar, sem se mover do lugar.

Cada patrulha deve passar por um **monitor que não seja o seu**.

A patrulha que conseguir fazer mais escoteiros passarem sem serem pegos vence o jogo.

Fundo de cena: Os escoteiros precisam atravessar um território guardado por sentinelas sem serem detectados. A passagem exige estratégia, agilidade e trabalho em equipe para que todos cheguem ao outro lado com sucesso.

Materiais necessários para aplicação do módulo: 2 Vendas (Lenço escoteiro)

Dicas: Incentive os escoteiros a usarem diferentes estratégias para passar despercebidos. Os monitores podem tentar ouvir os movimentos para aumentar o desafio.

Altere a posição dos monitores para equilibrar a dificuldade.

Como avaliar esta atividade: Número de escoteiros que conseguiram atravessar sem serem pegos
Criatividade e estratégia utilizadas para a travessia

Trabalho em equipe e cooperação entre os membros da patrulha

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada

Recomendações adicionais:

Garantir um espaço seguro, sem buracos ou obstáculos que possam causar quedas.

Instruir os monitores a não usarem força excessiva ao tentar tocar os escoteiros.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Verificar se o local da atividade não tem obstáculos perigosos.

Certificar-se de que os monitores entendem que devem tocar levemente os participantes, evitando empurrões ou puxões.

Um chefe deve supervisionar para garantir que a atividade ocorra de forma segura.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Flávio Roberto Moro Lopes

Grupo Escoteiro: Ilha de Brownsea Região: PR Numeral: 50

e-mail: Flavio.roberto.moro.lopes@gmail.com.br Tel.: 41 99161-5895

Revisado:

Nome da Atividade: Ponte de corda em V

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número: 3 pontes com corda



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 12 escotistas
Tempo de duração da atividade: 15 minutos – 05´ pano de fundo – 05´ travessia de corda- 05´ organizar
Limite de jovens na atividade : 8 ou mais por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo com árvores próximas e galhos bem altos, com rio ou vala
Objetivos da atividade: Desafio de superação em patrulha, superação individualmente, físicos e desafios intelectuais.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação do obstáculo. Força física para o enfrentamento do desafio no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.
Descrição detalhada da atividade: A patrulha receberá o plano de fundo no acolhimento. Após. O primeiro desafio será a travessia de corda, que consistirá na travessia de um pequeno poço de lama por meio de cordas, no estilo Ponte. Após todos os integrantes da patrulha vencerem o primeiro desafio.
Fundo de cena: Na vida existem vários obstáculos em que devemos nos programar para vencê los, com coragem determinação e encarar assim que os vemos em nossa frente
Materiais necessários para aplicação do módulo: 15 metros de corda grossa(30mm) ou fita, 30 metros de corda 12mm, 15 metros de corda 12mm, 3 cadeirinhas de segurança, 3 mosquetões,
Dicas: Vim com alegria para encarar o obstáculo
Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha, a coragem e determinação de cada jovem permitirá a conquista do obstáculo.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: pessoas que já tenham noção de uso de cadeirinha e manuseio de corda

Recomendações adicionais: Se possível cada jovem trazer luva tipo raspa, pelica, tecido, etc.

Usaria as árvores para fazer como apoio no lugar dos bambus ou pode ser com troncos de eucaliptos

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável pela travessia da Ponte de corda, deverá averiguar pessoalmente a segurança da amarração e sua distância para o chão, de modo a minimizar riscos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Solismar João Gasperin	
Grupo Escoteiro: Machadinho	Região: PR Numeral: 322
e-mail: gasperin@dma24hs.com.br	Tel.: 42 98823 3637
Revisado:	



Nome da Atividade: Pista corrida maluca

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Escoteiro
Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social
Número: 3 Pista maluca

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 18 escotistas
Tempo de duração da atividade: 15 minutos
Limite de jovens na atividade : 8 ou mais por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo com grama
Objetivos da atividade: Desafio de superação em patrulha, superação individualmente, físicos e desafios intelectuais.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação do obstáculo. Força física para o enfrentamento do desafio no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.
Descrição detalhada da atividade: A patrulha receberá o plano de fundo
Fundo de cena: Na vida existem vários obstáculos em que devemos nos programar para vencê los, com coragem determinação e encarar assim que os vemos em nossa frente
Materiais necessários para aplicação do módulo: fita zebraada, sisal
Dicas: Vim com alegria para encarar o obstáculo
Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha, a coragem e determinação de cada jovem permitirá a conquista do obstáculo.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: não precisa de experiência
Recomendações adicionais: vim com alegria e disposição

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável para que todos se divirtam e cuidado na execução dos desafios

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Solismar João Gasperin	
Grupo Escoteiro: Machadinho	Região: PR Numeral: 322
e-mail: gasperin@dma24hs.com.br	Tel.: 42 98823 3637
Revisado:	



Nome da Atividade: Resgatando vidas

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático, ativo e cooperativo.
Ramo: Escoteiro
Área de Desenvolvimento: Físico/ Caráter / Intelectual
Número: 4 Patrulhas

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 escotistas
Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' pano de fundo – 10' piscina de água com lama para pegar os objetos - 5' contagem dos pontos
Limite de jovens na atividade: 8 por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: Campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Essencial que tenha ponto de coleta de água próximo e local relativamente plano com árvores próximas.
Objetivos da atividade: Deixar o mundo melhor que encontrou. Reciclagem. Pensamento rápido.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para coletar os objetos e os lixos reciclados. Força física para o enfrentar o desafio com a água com lama e procurar os objetos em curto espaço de tempo. Social para estimular os integrantes da sua patrulha e a superar os desafios juntos. Caráter em prol do coletivo e da natureza.
Descrição detalhada da atividade: Após apresentação do fundo de cena, será entregue aos escoteiros uma caixa para coleta e informado que eles terão 15 segundos para entrar no lago e realizar a limpeza do local. Os jovens devem entrar no lago e coletar a maior quantidade de lixo e/ou animal que conseguir nesse tempo e saírem para que o próximo membro da patrulha possa entrar e realizar a coleta. Eles não podem ficar mais do que 15 segundos, devido a possibilidade de contaminação. No lago eles encontrarão além de lixo que não é lixo, animais que deverão ser resgatados. Os jovens ao sair do lago, devem separar o que é lixo e o que é animal em seu respectivo recipiente. A contagem de pontuação e resultado será anunciado ao final de todos os membros da patrulha terem coletado o lixo. (Pontuação: lixo – 10 pontos / animais – 20 pontos) A patrulha que somar a maior quantidade de pontos, será a vencedora.



Fundo de cena: Os Escoteiros do Brasil foram realizar uma atividade externa em um lago próximo a sua cidade. O plano inicial era aproveitar o dia bonito, brincando na água, conhecendo um local novo, que ainda não tinham visitado. Porém, ao chegar no local, encontraram o lago cheio de lixo, impossível de nadar, alguns animais até encontravam-se na água, porém via-se que não era água própria para consumo. Após uma conversa rápida com a chefia, os escoteiros resolveram limpar o local, para que em uma próxima oportunidade eles pudessem voltar e aproveitar o dia no lago.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Piscina plástica, lona, tinta guache e/ou lama (para dificultar a visualização do que tem no lago), água, lixo que não é lixo, animais de plástico, baldes/caixas para separar lixo dos animais.

Dicas:

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista dos obstáculos no tempo estipulado. (Pontuação: lixo – 10 pontos / animais – 20 pontos) A patrulha que somar a maior quantidade de pontos, será a vencedora.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Integração e união da patrulha. Reciclagem e conscientização com a natureza. Deixar o mundo melhor do que encontrou.

Recomendações adicionais: O jogo é a procura dos itens... a água seria um atrativo para bagunça sujeira (jovens), mas pode ser utilizado folhagens, galhos, e outros materiais que dificultem a visualização dos jovens na caçada dos itens do jogo. Avaliar as condições climáticas (frio ou calor) do dia de aplicação para analisar se é possível molhar os jovens ou não.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Bruna Riekes Prochmann

Grupo Escoteiro: Fernando Guimarães

Região: PR

Numeral: 273

e-mail: riek.es.bruna@gmail.com

Tel.: (41) 99858-7228

Revisado:

Nome da Atividade: Os mensageiros de Mafeking

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual / Físico / Social

Número: 16



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4
Tempo de duração da atividade: 30 minutos
Limite de jovens na atividade: 8 por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: Campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo com árvores próximas e galhos bem altos.
Objetivos da atividade: A atividade tem como objetivo estimular o jovem a trabalhar em equipe e superar desafios, estimulando o desenvolvimento intelectual e físico.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação dos obstáculos. Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.
Descrição detalhada da atividade: A atividade consiste em uma corrida de obstáculos envolvendo a passagem em alguns desafios como: cama de gato, rastejo sob lona, falsa baiana e campo minado. Os jovens, um de cada vez, vão levar informações (cartas pré definidas) de um ponto ao outro ultrapassando os obstáculos, sendo cada uma das cartas parte de uma mensagem. Ao final os jovens vão reunir as informações de todas as cartas transportadas para formar a mensagem. A patrulha que concluir o percurso e montar a mensagem no menor tempo será declarada vencedora.
Fundo de cena: Cerco de Mafeking
Materiais necessários para aplicação do módulo: 10 metros de corda, 2 lonas grande, 2 rolos de sisal, farinha, cartas/papel, baldes
Dicas: A patrulha reserva um tempo prévio para planejar a ordem dos elementos que vão percorrer percurso e montar estratégias para superar os obstáculos de forma mais rápida.
Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista dos obstáculos no tempo estipulado.
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: O Chefe responsável pela travessia de corda deverá averiguar pessoalmente a segurança da amarração e sua distância para o chão, de modo a minimizar riscos. Os demais obstáculos a serem preparados também devem ser averiguados quanto ao risco de queda, com o eventual preparo de estruturas para aparar os jovens.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Chefia Tropa Titan 20/PR	
Grupo Escoteiro: Santos Dumont	Região: PR Numeral: 20
e-mail: chefestitan@gmail.com	Tel.: 41997828299
Revisado:	

Nome da Atividade: **CANOAGEM SLALOM**

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Caráter e Fisco
Ramo: Escoteiro
Progressão Escoteira:
<u>PISTA E TRILHA</u>
Item 6 – Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando suas regras e demais participantes.
Item 16 – Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.
Item 17 – Procuro ser alegre mesmo nos momentos difíceis, compartilho minha alegria com os outros respeitando a todos.
<u>RUMO E TRAVESSIA</u>
Item 6 - Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.
Item 15 - Busco fazer coisas bem feitas, superando minhas limitações para cumprir minhas responsabilidades.
Item 18 - Estou sempre alegre e divido minha alegria com os outros
Número de jovens por vez: Mínimo 2 Patrulhas (6 jovens).

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: (quantidade de escotista necessários): 8 Escotistas
Tempo de duração da atividade: (detalhamento do tempo da atividade, quanto para o fundo de cena, para explicação, para execução): A atividade precisa de aproximadamente 30 min. Pode diminuir o tempo, dependendo da organização e entrosamento da Patrulha.
Limite de jovens na atividade: (quantidade de jovens a atividade suporta): Máximo 4 Patrulhas Simultâneas com 32 jovens.

Local onde será realizada a atividade e suas condições: Local aberto com sombra, qualquer tipo de sombra. Espaço aproximado de 5m para montar o percurso da corrida de canoas slalom. Bambus estarão simulando o percurso a ser percorrido.

Objetivos da atividade: (descrever o objetivo da atividade): Praticar atividades físicas ao ar livre. Reforçar o trabalho em equipe e pôr em prática a lealdade. Aumentar a motivação e promover laços sociais.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: (quais objetivo educativos atende?)
Desenvolvimento do caráter e a prática de atividade física em ambiente aberto



Descrição detalhada da atividade: (detalhar a atividade):**Passo a Passo:**

A atividade é realizada sempre em duplas de patrulha.

O jogo será uma corrida de canoa de lona, onde os jovens deverão montar a canoa e percorrer o circuito passando por entre os bastões da mesma cor (como na canoagem slalom oficial).

A canoa será uma lona 3X2; ela será carregada pela Patrulha, tendo 2 jovens cima da lona, ambos utilizando um colete salva-vidas, um com um cone, que deverá fazer o papel de treinador, gritando incentivos, e o outro com um remo (macarrão de piscina), que deverá remar sem parar.

Os ocupantes da canoa não poderão tocar o chão (a canoa deverá estar sempre suspensa). Ganha a Patrulha que chegar primeiro ao fim da corredeira (linha de chegada).

Iniciando o percurso, a Chefia borrifará água durante o trajeto e, ao final, jogará um balde de água, finalizando o jogo.

Observações importantes:

O jogo pode ser aplicado no caso de chuva/frio no local coberto, sofrendo algumas alterações, porém mantendo o trabalho em equipe, o espírito escoteiro e segurança.

Para oferecer mais segurança e estabilidade, montaremos as canoas com as lonas e 2 bambus (como uma maca).

Sobre a canoa, só 1 jovem estaria remando e seguindo o percurso a pé, o treinador estaria repassando as orientações e incentivando o atleta.

Sobre o espaço, o jogo pode ser aplicado em um espaço de 5 a 10 metros, a pista deve ser sinuosa e segura. Para oferecer mais segurança e estabilidade, montaremos as canoas com as lonas e 2 bambus (como uma maca). Sobre a canoa, só 1 jovem estaria remando e seguindo o percurso a pé, o treinador estaria repassando as orientações e incentivando o atleta. Sobre o espaço, o jogo pode ser aplicado em um espaço de 5 a 10 metros, a pista deve ser sinuosa.



Fundo de cena: (descrever o fundo de cena):**Canoagem Slalom – Olimpíadas Paris 2024**

Alguém conhece os canoístas Ana Sátilla e Pedro Gonçalves, o Pepê?

Alguém sabe como funciona a canoagem slalom?

Onde deve ter surgido?

Bom...

Hoje estaremos aprendendo um pouco sobre a história da Canoagem Slalom.

A canoagem slalom surgiu na Suíça em 1932, inspirada no esqui slalom. As primeiras competições foram realizadas em águas calmas, mas depois passaram para corredeiras mais rápidas.

Evolução dos barcos.

·De 1949 a 1963, foram usados caiaques dobráveis.

·No início da década de 1960, os barcos eram feitos de fibra de vidro e náilon.

·Na década de 1970, o uso do kevlar e da fibra de carbono tornou os barcos mais leves e rápidos.

Canoagem Slalom nos Jogos Olímpicos.

Estreou em Jogos Olímpicos na edição de Munique-1972. Depois disso, entretanto, ficou de fora entre 1976 e 1988, retornando apenas nos Jogos Olímpicos de Barcelona-1992. A partir de então, esteve presente em todas as edições.

INÍCIO DA CANOAGEM NO BRASIL

No Brasil, a canoagem surgiu como prática esportiva de forma informal no ano de 1943 em Porto Alegre, porém somente em meados dos 70/80 a Canoagem Nacional foi retomada.

Atualmente, os canoístas Ana Sátilla e Pedro Gonçalves, o Pepê, fizeram história no esporte, participando das semifinais nos Jogos Olímpicos Paris 2024.

Ana Sátilla ficou no 4º lugar na classificação geral feminina e o Pepê na 18ª colocação masculina



Materiais necessários para aplicação da atividade:

Lona 3X2 forte -> 5
Bambus -> 15
Rolo de Sisal -> 1
Quadrados de TNT 30cmx 30cm coloridos em pares -> 12 Colete salva-vidas -> 8
Pedaços de E.V.A 1X1- > 4
Borrifadores -> 10
Balde +/- 5 litros -> 4 Tonel para água 50L -> 1 Macarrão de piscina -> 4

*** No caso de frio, não estaremos jogando água.

Recomendações Adicionais:

- 1- Manter sempre um tonel grande com água para refil dos baldes e borrifadores.
- 2- Estar próximo a um ponto de água.
- 3-Cuidar para o terreno não ter muitos buracos e desníveis que possam gerar riscos à segurança

Como avaliar esta atividade:

- Ganha a Patrulha que completar o percurso de canoagem, sem tocar o chão.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

Já aplicamos esta atividade em Acamgrupo e Jogos da Fraternidade 2016..

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Olga Elizabeth Herrera

Grupo Escoteiro: Carlos Pereira de Araujo (CPA)

Região: PR **Numeral:** 77

e-mail: 996220297 olgaelizabetherrera@gmail.com

Tel.: (41) 99733-2670

Revisado:



Nome da Atividade: O movimento que salva!

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Escoteiro
Área de Desenvolvimento: Social/Intelectual
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4
Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' pano de fundo – 15' Execução dos primeiros socorros
Limite de jovens na atividade : 8 por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: campo aberto ou área arborizada.
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo limpo ou com árvores próximas, contanto que haja espaço para disputa de uma corrida.
Objetivos da atividade: Desafio de superar, em patrulha, um campo com obstáculos físicos e desafios intelectuais.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Aludir sobre a importância do conhecimento em primeiros socorros, sobre como manter a calma e aplicar técnicas que podem tornar mais confortável um escoteiro ou escotista acidentado ou inclusive salvar sua vida.

Fundo de cena: Os Jovens Juliano e Emília foram se aventurar nas montanhas próximas a sua casa. Eles eram muito inteligentes e sua destreza era incrível, mas acabaram ficando tempo de mais embaixo de um sol quente além de terem cometido o erro de irem sem equipamentos, como cantil. Já na volta para casa, exaustos e desidratados, Juliano teve um desmaio e caiu de uma ribanceira pedregosa, ao tentar segurá-lo Emília acabou caindo também. Ambos ficaram com diversos ferimentos e desmaiados no sopé da montanha. Por sorte, as patrulhas escoteiras (2 por vez) estavam acampando nas proximidades e em ouviram o barulho das pedras deslizando e foram checar, se deparando com este terrível acidente

Materiais necessários para aplicação do módulo: 2 bonecos de pano, 2 caixas de primeiros socorros com 2 rolos de gaze média para hemorragia, 2 rolos de gaze grande para imobilização, luvas plásticas (tipo para pegar comida em buffet), 2 potinhos (vazios) de anti-séptico, 2 gravetos firmes para imobilização, 4 bambus e 4 agasalhos para maca improvisada.

Dicas: Os chefes passarão algumas orientações, caso as patrulhas tenham dificuldade em alguma etapa.

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha será fundamental, todos devem contribuir de alguma maneira, evitando desespero, tumulto e confusão o papel do líder é fundamental para organizar as tarefas a serem feitas. Também haverá um checklist e os chefes estarão avaliando a cada etapa o desenvolvimento das patrulhas.



Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada
Recomendações adicionais: Não há

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: A atividade tem baixo impacto, porém é possível que os jovens se machuquem durante o deslocamento com a maca, podendo haver torções. Neste caso os chefes aplicarão os primeiros cuidados, direcionando-os para a base médica.
--

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Rafael Fogaça		
Grupo Escoteiro: ECO	Região: PR	Numeral: 189
e-mail: rafaelfogaca.projetos@gmail.com	Tel.: (41) 99528-9173	
Revisado:		

Nome da Atividade: Calculando

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Escoteiro
Área de Desenvolvimento: Intelectual / Físico
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4
Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' para explicação + 15' para execução
Limite de jovens na atividade: 16 jovens
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Local plano
Objetivos da atividade: Desafio de superar, em patrulha, a pressão e influências externas enquanto se concentra em realizar operações matemáticas em competição com outra patrulha; é um verdadeiro desafio de concentração e intelectual.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: o intelectual para encontrar as melhores estratégias para conseguir se concentrar nas operações matemáticas sob pressão do tempo e competição.



Como avaliar esta atividade: observar como os jovens se comportam sob pressão para realizar as operações matemáticas, bem como se comportam em caso de erro.

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: a atividade é de baixíssimo risco, sendo basicamente um jogo de tabuleiro, onde são colocadas fichas. Caso ocorra algum acidente será acionada a equipe médica da atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Rita de Cássia Marin do Nascimento

Grupo Escoteiro: G.E. Marechal Rondon

Região: PR Numeral: 39

e-mail: rita.marin@escoteiros.org.br

Tel.:

Revisado:

Nome da Atividade: Escoteiros em movimento

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Circuito

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico, social e intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 06

Tempo de duração da atividade: 25-30 min

Limite de jovens na atividade: de 21 a 25 (03 patrulhas)

Local onde será realizada a atividade: Apucarana (Campus UTFPR -Jogos da Fraternidade)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Gramado

Objetivos da atividade: Percorrer um caminho, junto com os membros de sua patrulha, para chegar ao final superando todos os desafios propostos.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: força física, coordenação motora, equilíbrio e confiança entre os membros da patrulha para superar o desafio.



Descrição detalhada da atividade: Percurso: Cada patrulha receberá duas bases de madeira fornecidas pela chefia. Cada base será segurada por dois jovens da patrulha, enquanto um outro jovem sobe na base e é ajudado por dois outros membros da patrulha que lhe dão apoio. Caminhando sobre uma base de cada vez, a patrulha deverá percorrer todo o caminho do trajeto do jogo. **Desafios:** A cada apito da chefia, o jovem que está sobre a base terá que responder uma pergunta formulada pelo chefe. Se a resposta for correta, a patrulha continua o percurso de onde parou. Se a resposta estiver errada a patrulha retorna ao início do jogo. **Rodízio das posições:** A cada apito a chefia fará uma pergunta para cada patrulha e a patrulha, acertando ou errando, fará o rodízio de seus membros nas posições do jogo (por exemplo: quem está sobre a base desce e vai segurá-la e quem estava segurando sobe na base). O objetivo é que todos os membros passem por todas as posições (andando sobre a base, segurando a base e dando apoio para quem está na base) **Resultado:** Vence a patrulha que primeiro cumprir o trajeto do jogo ou a que estiver na frente no término do prazo do jogo.

Fundo de cena: O movimento escoteiro e seus membros estão sempre em movimento, explorando novos territórios com suas patrulhas. Mas ao explorar esses territórios, quando caminharem em locais perigosos precisam confiar em sua patrulha e contar com a ajuda de seus companheiros para poder chegar ao final de seu trajeto em segurança.

Materiais necessários para aplicação do módulo: 02 bases para cada patrulha, lista de perguntas de conhecimentos escoteiros e conhecimentos gerais, com grau de dificuldade de acordo com faixa etária dos jovens do ramo escoteiro e delimitação do trajeto de início e fim

Dicas: As perguntas poderão ser substituídas por desafios de nós, gritos de patrulha, dentre outras atividades escoteiras.

Como avaliar esta atividade: Observar como se comportam os jovens em cada uma das posições que assumirem e cooperação entre os membros da patrulha para percorrerem o trajeto.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Atividade constantemente aplicada em sede e já aplicada no Bivaque escoteiro de 2022, contando com a participação dos jovens de forma animada e sem nenhuma intercorrência.

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Risco X prevenção

Risco de queda da base: sempre ficará dois jovens dando apoio com as mãos para o jovem que estiver sobre a base (a posição de apoio faz parte do rodízio das posições) e um chefe acompanhará de perto o trajeto de cada patrulha.

Equipamento de proteção: Nenhum especial

Espaços seguros: A atividade da base irá seguir as recomendações de promover um ambiente onde os jovens poderão se manifestar individualmente e evitará qualquer prática potencialmente perigosa à saúde física e mental do jovem.

Os escotistas que estiverem na base estarão orientados pela equipe de espaço seguro como encaminhar o jovem até eles caso seja necessário.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Marcio Zanin Giroto e Vinicius Ramos

Grupo Escoteiro: GE Novo Horizonte Região: Norte Numeral: 195

e-mail: marciozaningiroto@gmail.com Tel.: 44 99116-8630

Revisado:

Nome da Atividade: BASE DO ELETROMEN**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Circuito

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico e Social

Número: 08 a 16

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 08**Tempo de duração da atividade:** 30min**Limite de jovens na atividade:** 16**Local onde será realizada a atividade:** Apucarana - JOGO DA FRATERNIDADE**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Gramado**Objetivos da atividade:** a atividade inclui elementos competitivos, aliados a valores como paciência, criatividade, autoconfiança, atenção, ordem e respeito, promovendo sentimentos positivos que a competição pode estimular.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: as competências nas áreas de desenvolvimentos Físico e Social a serem avaliadas na aplicação da atividade.

Desenvolvimento Físico:

Pista e Trilha

03 - Percebo que meu corpo está mudando, e faço atividades que o ajudam a ser forte e sadio, evitando aquilo que pode me fazer mal.

19 e 20 - Pratico atividades físicas, regularmente e participo de demais jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

Rumo e Travessia

19 e 20 - Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico. Desenvolvimento Social:

Pista e Trilha

74 - Participo da definição das metas e decisões nas diferentes equipes que participo, assumindo as responsabilidades que me cabem.

Descrição detalhada da atividade: Será montado um circuito de obstáculos para duas patrulhas.

1 - Obstáculo da cerca elétrica - o jovem precisa passar sobre o bastão sem tocá-lo. Os outros jovens podem e devem ajudar (a patrulha). Não pode passar por baixo, do lado e saltar dando impulso de longa distância. A patrulha precisa passar completa, para continuar o percurso, e caso algum jovem toque no bastão durante a passagem, tem que retornar e começar novamente.

2 - Obstáculo bambolê eletrificado - o jovem precisa pular em todos os bambolês, na sequência definida no jogo, que deverá ser memorizada pela patrulha. A patrulha precisa passar completa, para prosseguir para o próximo obstáculo. Se pisar fora do bambolê ou seguir na sequência errada, deverá retornar do início. Vale ressaltar que todo o campo está eletrificado.

3 - Obstáculo do passo atômico - Num espaço com distância fixa já definida (em metros), a patrulha precisará que cada membro utilize a técnica de medida com os passos, para encontrar a medida desta distância percorrida em metros. Cada jovem, deverá fazer o percurso, contar os passos individualmente. Após todos passarem, a patrulha em comum acordo informará aos chefes qual a distância percorrida em metros. Tolerância de 50 cm.

4 - Zona Neutra - A patrulha deverá, com o auxílio de uma vara, com linha e uma chumbada, deverá introduzir a chumbada dentro de uma garrafa PET. Tempo para conclusão será de no máximo 5 minutos.

Fundo de cena: A energia elétrica é um dos pilares da sociedade moderna. Desde a iluminação de nossas casas até a movimentação de indústrias, a eletricidade está presente em cada aspecto do nosso dia a dia. Esta forma de energia é gerada a partir de várias fontes, como hidrelétricas, usinas térmicas e painéis solares. O entendimento sobre como a eletricidade é produzida e utilizada é crucial para valorizarmos sua importância e a necessidade de um consumo consciente e sustentável. Com o aumento da demanda por energia, as preocupações com os impactos ambientais gerados pelo uso desmedido e por fontes poluidoras tornam-se mais relevantes. Assim, é fundamental que dissemos adeus a hábitos prejudiciais e abracemos práticas que busquem a preservação do meio ambiente e a economia de recursos.



Materiais necessários para aplicação do módulo:

Obstáculos da cerca elétrica: 02 bastões

Obstáculo do bambu eletrificado: bambolês.

Obstáculo do passo atômico: material para demarcar a distância fixa.

Zona Neutra: 02 varas de pescar com chumbada e 02 garrafas pet

Dicas: a atividade foi programada para atender 02 patrulhas por vez.

O circuito vai ser montado:

- 02 bastões
- bambolês
- material para demarcar a distância fixa.
- 02 varas de pescar com chumbada
- 02 garrafas pet

Como avaliar esta atividade: Observar individualmente como os jovens se comportam durante a aplicação da base, prestando atenção em valores como paciência, criatividade, autoconfiança, atenção, ordem e respeito, incentivando os sentimentos positivos que a competição pode despertar.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: foram observados sentimentos positivos durante a competição, e os jovens se esforçaram para completar todo o circuito, respeitando as regras e assumindo suas responsabilidades.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Risco X Prevenção: Um chefe ficará responsável por acompanhar e orientar a aplicação de cada fase do jogo. Podem ocorrer incidentes, como quedas ou torções. Caso isso aconteça, o chefe interromperá a atividade para prestar atendimento. Se for identificada uma lesão mais séria, o jovem será encaminhado à área de atendimento médico disponível nos Jogos da Fraternidade.

Equipamento de proteção: Nenhum

Espaços Seguros: A atividade da base irá seguir as recomendações de promover um ambiente onde os jovens poderão se manifestar individualmente e evitará qualquer prática potencialmente perigosa à saúde física e mental do jovem. Os escotistas que estiverem na base estarão orientados pela equipe de espaço seguro como encaminhar o jovem até eles caso seja necessário.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Leandro Cesar Cunha, Michelle Meneguetti Gomes de Oliveira, Rodrigo Gonçalves de Lima, Luana Gallo de Lima Lopes e Rosana Palma Rossi Paduan.

Grupo Escoteiro: Verde Canção Região: Norte Numeral: 047

e-mail: leandro@cunhamais.com.br Contato: (44) 99943-9257

Revisado:

Nome da Atividade: Rastreadores de BP**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Circuito

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico e intelectual

Número: 3 patrulhas

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3

Tempo de duração da atividade: 30min

Limite de jovens na atividade: Até 3 patrulhas

Local onde será realizada a atividade: Apucarana (Jogos da fraternidade)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Gramado e local com árvores

Objetivos da atividade: Explorar com destreza os ambientes, desenvolver habilidades de rastreamento e reconhecimento de sinais e pistas escoteiras.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Obtenção de conhecimentos necessários para conquista da especialidade de Rastreador.



Descrição detalhada da atividade: Será montado um circuito de obstáculos para três patrulhas. O circuito terá 2 elementos:

1º Obstáculo: Pegada Os jovens irão fazer em moldes de gesso, rastros de pássaros na areia.

2º Obstáculo: Audição Os jovens deverão reconhecer pela audição 15 ruídos de personagens e temas musicais.

Circuito: Para encontrar os obstáculos, os jovens deverão percorrer um percurso de 1.500m com sinais e pistas escoteiras utilizando um glossário como apoio. O circuito será montado em um ambiente de modo que as patrulhas não se encontrem e somente poderão passar de obstáculo, após conclusão da atividade proposta.

Fundo de cena: As patrulhas deverão explorar desafios de uma jornada na selva, atingindo objetivos específicos pois, a conclusão destes, poderá resultar em uma especialidade (Rastreador).

Materiais necessários para aplicação do módulo:

Fichas impressas de sinais e pistas escoteiras para as patrulhas;

Fichas impressas com sinais e pistas escoteiras para o circuito;

Pó de gesso;

Água; Recipiente para preparo do gesso;

Pegadas de animais; Caixa de som;

Compilado de ruídos;

Caneta e papel.

Dicas: O circuito deve ser montado em um campo onde haja área verde para que as patrulhas não se encontrem pelo caminho. Também é necessário que o obstáculo de identificação dos ruídos seja silencioso. As pistas devem estar posicionadas em pontos que sejam de fácil visualização. Caso o chefe opte trazer mais conhecimento aos escoteiros, poderá também utilizar bússolas como forma de orientação.

Como avaliar esta atividade: A avaliação será por classificação geral do tempo que cada patrulha levou para concluir todas as atividades.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada

Recomendações adicionais: Testar o circuito antes de colocar em prática.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA



Plano de segurança:**Riscos:**

- Insetos em árvores, por exemplo: abelhas, marimbondos... e nas trilhas: formigas, escorpiões, cobras...
- Picadas de insetos e/ou animais;
- Possíveis casos de alergia (crônica ou severa).

Prevenção:

- O chefe deverá inspecionar a área com cautela, observando possíveis riscos. Atentar-se à árvores e tirar da trilha materiais que possam abrigar e/ou camuflar insetos e/ou animais. - Os jovens serão orientados a não saírem da trilha proposta. Em caso de picadas ou imprevistos avisar ao chefe responsável e tomar as medidas do plano de segurança.
- Fazer o percurso com calçado fechado;
- Verificar antecipadamente nas fichas de saúde casos de alergia severa que o jovem necessite de atendimento hospitalar imediato.

Equipamento de segurança: Nenhum

Espaço Seguro: A atividade visa proporcionar um ambiente saudável/seguro para crescimento, segurança e bem-estar de todos os envolvidos, além de adotar medidas preventivas de práticas potencialmente perigosas à saúde física e mental dos jovens e adultos. Os adultos/jovens que estiverem na Atividade estarão orientados pela equipe de Espaços Seguros a solicitar por atendimento/encaminhar o jovem/adulto até eles caso seja necessário.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Tatiana Gonzales Serafim Batyras

Grupo Escoteiro: GE Novo Horizonte Região: PR Numeral: 195

e-mail: tatibatyras@gmail.com Tel.: 44 99943 4614

Nome da Atividade: Caçada na África

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Caçada

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico/intelectual/caráter/afetivo

Número: de 1 a 4 patrulhas



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 5**Tempo de duração da atividade:** 20min**Limite de jovens na atividade:** 30**Local onde será realizada a atividade:** Apucarana (jogos da fraternidade)**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Gramado**Objetivos da atividade:** Desenvolvimento físico, intelectual, coordenação motora, socialização e alguns aspectos da vivência de BP pela África**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Força física e coordenação motora para o enfrentamento do desafio no menor tempo possível, raciocínio rápido para montagem do equipamento bem como a estratégia da dinâmica, sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem para superar o desafio, bem como a lealdade no jogo.**Descrição detalhada da atividade:** será realizada uma caçada na África de BP onde serão confeccionados estilingues gigantes e esses serão espalhados em partes num determinado perímetro, todos eles identificados por cor (uso de fita isolante de cor) os jovens deverão encontrar as partes pertencentes ao seu estilingue e realizar a montagem do mesmo e posteriormente se encaminharão para uma área na qual deverão realizar a caçada de alguns animais.

Os estilingues serão confeccionados de tal maneira que sua montagem seja no sistema “plug and play”, ou seja, as peças serão apenas encaixadas e o estilingue estará pronto para uso. Para a munição iremos utilizar bolas de futebol de vinil tipo “dente de leite” porem murchas para ficarem do tamanho de uma bola de handebol segue fotos de inspiração abaixo

**Fundo de cena:** Em uma expedição ao monte Kilimanjaro na fronteira do Quênia. A noite e ao redor do fogo BP contava histórias das suas incursões pela África aos estimados escoteiros. Descrevia em detalhes como ele conseguiu sair vitorioso do cerco de Mafeking, que foi uma investida severa dos Bôeres e que durou 217 dias, de como ele usando a sua criatividade fazia campos minados falsos e arames farpados inexistentes para enganar seus adversários e sempre frisando, que êxito dos seus feitos que só foram possíveis graças ao seu corpo de cadetes, jovens que ainda não tinham idade para guerrear, mas que realizavam tarefas importantíssimas como as de vigiar os rivais, enviar mensagens aos soldados e ajudar nos hospitais, as histórias eram muitas e narradas com maestria. Contudo a expedição já estava ficando sem alimento foi então que BP teve a ideia de confeccionar algumas armas para que eles pudessem caçar e se alimentar e assim foi feito....

Materiais necessários para aplicação do módulo:

estilingues: 3 pedaços de bambu, 2 tiras de câmara de ar de bicicleta, 1 pedaço de jeans, fita isolante de cor, parafusos de porcas, bolas

Dicas: Os animais podem ser alvos fixos de algum material ou jovens de outra patrulha vendados andando aleatoriamente por um determinado espaço

Como avaliar esta atividade: Observar como se comportam os jovens em cada uma das bases, a coordenação motora, o respeito as regras, a lealdade nos jogos que tenham contato físico.

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: Risco X prevenção

Ficará um chefe observando e orientando a aplicação do jogo. Poderá haver quedas, caso ocorra, o chefe irá parar a atividade e prestar atendimento. No caso específico dessa atividade (jogos da fraternidade) haverá enfermaria, ocorrendo algum acidente mais sério, serão encaminhados à enfermaria.

Equipamentos de proteção: Nenhum

Espaço seguro: A atividade da base irá seguir as recomendações de promover um ambiente onde os jovens poderão se manifestar individualmente e evitará qualquer prática potencialmente perigosa à saúde física e mental do jovem. Os escotistas que estiverem na base estarão orientados pela equipe de espaço seguro como encaminhar o jovem até eles caso seja necessário.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: chefes Joseane/Eduardo/Maurício

Grupo Escoteiro: GE Estrela do Norte Região: PR Numeral: 179

e-mail: eduardoferrari@vcsengenharia.com.br Tel.: 44 98801-9160

Revisado:





Ramo Senior

Nome da Atividade: Corrida dos nós

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: técnico
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: Físico/Intelectual/Social
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3/4
Tempo de duração da atividade: 15 minutos
Limite de jovens na atividade: até 4 patrulhas
Local onde será realizada a atividade: em campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): não há
Objetivos da atividade: Treinar a confecção de nós e proporcionar o entrosamento da patrulha ao apoiar uns aos outros, superando possíveis desafios.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Força física para o enfrentamento dos desafios, sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio e conhecimento sobre nós.
Descrição detalhada da atividade: Posicione as patrulhas paralelamente, de forma que fiquem alinhadas. A uma distância razoável serão postos os envelopes contendo o nome do nó que deve ser confeccionado pelo jovem subsequente, na ordem da formatura, mais a frente um tronco deverá ser posicionado. O primeiro jovem (normalmente o monitor) correrá até os envelopes, pegará apenas um envelope e retornará à sua patrulha. O jovem imediatamente atrás do que pegou o envelope, deverá correr até o tronco de sua patrulha (que já terá um cabo amarrado) e executar o nó correspondente no cabo já existente (caso queira, pode treinar o nó antes de correr). Tão logo o tenha feito, informa, mostrando a execução que será verificada por algum escotista. Sendo autorizado, este então correrá até onde os envelopes estão colocados e pegará um, retornando ao local onde se encontra sua patrulha. O jovem imediatamente atrás do que pegou o envelope, deverá executar o nó correspondente no cabo do tronco. E assim sucessivamente, até que todos os envelopes tenham acabado. Ao realizar o último nó, o jovem que o executou deverá levar o tronco até a sua patrulha, carregando apenas pelos cabos que a patrulha amarrou - provando a boa execução dos nós. Caso o nó não seja executado corretamente, o jovem deverá tentar, até que o faça, podendo ser auxiliado somente por meio de informações dos outros jovens, sem que toquem no cabo ou façam o nó por ele, para, somente após a correta confecção, ir em busca de outro envelope.
Fundo de cena: Não há
Materiais necessários para aplicação do módulo: <ul style="list-style-type: none">• folhas de papel com o nome dos nós escrito;• envelopes• cabos para nós (preferencialmente, visando um melhor aproveitamento, utilize cabos solteiros entre 9-12 milímetros; caso não seja possível, podem ser usados cabos pequenos para o treinamento dos nós)• Toco de madeira/tronco/bracatinga de até 1 metro - é importante ser um material relativamente pesado, para que seja desafiador para as patrulhas carregá-lo.
Dicas:



Croqui:



Como avaliar esta atividade: através da boa execução dos nós e união da patrulha

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: Manuela Cruz

Grupo Escoteiro: São Judas Tadeu

Região: PR Numeral: 17

e-mail: manuelacruz@gmail.com

Tel.: (41)99804-6685

Revisado:

Nome da Atividade: Escotismo e amizade

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Afetivo/Intelectual

Número:



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2
Tempo de duração da atividade: 15 minutos
Limite de jovens na atividade: 4 patrulhas
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): de preferência algum local com sombra e plano
Objetivos da atividade: Confeccionar chaveiros de nó da amizade
Objetivos educativos que podem ser atingidos:
Descrição detalhada da atividade: Ao chegar no local da atividade, os jovens poderão sentar e, enquanto um escotista entrega os materiais para a confecção do chaveiro, o outro conta a história do Nó da Amizade. Os escotistas devem auxiliar os jovens que tenham dificuldade, mas também incentivar que um jovem ajude o outro, no espírito de amizade. Os escotistas também podem incentivar que os jovens presenteiem o chaveiro que confeccionou para um amigo.
Fundo de cena: O "nó da amizade", no contexto do escotismo e de algumas comunidades, é um nó decorativo, especialmente usado em lenços, que simboliza a amizade e a ligação entre quem faz o nó e quem o recebe. Simbolismo: O nó, ao ser feito e dado, representa um pacto de amizade, um gesto de carinho e afeto entre duas pessoas.
Materiais necessários para aplicação do módulo: <ul style="list-style-type: none"> ● Paracord/Cordões/barbantes/cordão Rabo de gato - aproximadamente 10 a 15cm por jovem avaliar de acordo com a espessura do material escolhido. OBS: já cortado. ● Argolas para chaveiro - uma unidade por jovem ● Fósforo ou isqueiro para queimar as pontas ● Alicates
Dicas: Os escotistas podem disponibilizar imagens de passo a passo da confecção do Nó da Amizade.
Como avaliar esta atividade:
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: Manuela Cruz	
Grupo Escoteiro: São Judas Tadeu	Região: PR Numeral: 17
e-mail: manuelacruz@gmail.com	Tel.: (41)99804-6685
Revisado:	



Nome da Atividade: Handsponja

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: Físico/Social
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2
Tempo de duração da atividade: 15 minutos
Limite de jovens na atividade: 2 patrulhas
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo plano
Objetivos da atividade: Fazer mais gols.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Entrosamento da patrulha e trabalho em equipe.
Descrição detalhada da atividade: Cada patrulha se espalha do seu lado do campo. O escotista dará início jogando a esponja molhada para cima, o jovem que pegar terá que passá-la aos outros de sua equipe, dando, no máximo, três passos com a esponja nas mãos, tentando acertar no gol (balde) do adversário. A equipe que fizer o gol terá a posse da esponja para reiniciar o jogo. Ganha a equipe que fizer mais gols.
Fundo de cena: Não há
Materiais necessários para aplicação do módulo: <ul style="list-style-type: none"> • 1 rolo de sisal para delimitação do campo • Dois baldes com água • Ao menos duas esponjas Caso seja possível, adicionar corante alimentício aos baldes com água para que a água fique colorida.
Dicas: No caso de eventos grandes, pode-se montar mais de um campo, assim mais patrulhas podem jogar ao mesmo tempo.
Como avaliar esta atividade: Entrosamento da patrulha e número de gols
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: Manuela Cruz	
Grupo Escoteiro: São Judas Tadeu	Região: PR Numeral: 17
e-mail: manuelacortez.cruz@gmail.com	Tel.: (41)99804-6685
Revisado:	



Nome da Atividade: Túnel do tempo

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ativo

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Físico/Social/Intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 15 minutos

Limite de jovens na atividade: 2 Patrulhas

Local onde será realizada a atividade: campo aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto, sem relevos, grama ou terra, sem pedras, galhos ou espinhos

Objetivos da atividade: Desafio de superar, em patrulha, um campo com obstáculos físicos e desafios intelectuais.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível, sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio e conhecimento sobre a história do Escotismo.

Descrição detalhada da atividade:

Ao chegar na base a patrulha receberá o fundo de cena.

Os monitores receberão uma prancheta com uma folha impressa com os anos.

A atividade será um revezamento, em que um jovem por vez deverá:

- Atravessar o túnel com lama
- Observar os eventos da cartolina
- Escolher um dos eventos
- Retornar para a patrulha pelo túnel com lama
- Escrever no papel o evento no ano correspondente

Após preencher todos os anos, o monitor deverá apresentar sua resposta para a chefia.

O desafio físico será a travessia de um lado do campo para o outro por um túnel coberto com lona e o interior dele com lama.

O desafio intelectual será a partir do conhecimento da história do escotismo, juntando os eventos e as datas.

O desafio social será o apoio e entusiasmo da patrulha para com os membros.

Fundo de cena: O túnel representa um túnel do tempo

Materiais necessários para aplicação do módulo: Cordas, lonas grandes, 1 rolo de sisal, água, balde, pá, 1 cartolina com os eventos, 2 pranchetas, 2 canetas e material impresso para as patrulhas.

Dicas:

Colocar a cartolina com os eventos de maneira que a patrulha não veja antes de atravessar o túnel. Ou em um tripé ou em uma árvore.

Croqui:



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

<p>O diagrama mostra duas áreas retangulares empilhadas. A superior é rotulada 'TÚNEL 1' e a inferior 'TÚNEL 2'. À esquerda do primeiro túnel está 'PATRULHA 1' e à esquerda do segundo 'PATRULHA 2'. À direita dos túneis há um pequeno quadrado rotulado 'EVENTOS'.</p>

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista do obstáculo e correto preenchimento dos eventos e anos

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: Manuela Cruz

Grupo Escoteiro: São Judas Tadeu

Região: PR Numeral: 17

e-mail: manuelacortez.cruz@gmail.com

Tel.: (41) 99804-6685

Revisado:

ANEXOS

Material para as patrulhas

Patrulha _____	
Grupo Escoteiro _____	
1908	
1920	
1924	
1945	
1999	
2007	

Gabarito

Patrulha _____	
Grupo Escoteiro _____	
1908	Publicação do livro Escotismo para Rapazes
1920	Primeiro Jamboree Mundial



1924	Criação da UEB
1945	Criação da primeira Tropa Sênior do Brasil
1999	Jamboree Mundial no Chile
2007	Jamboree Mundial na Inglaterra: 100 anos do Escotismo

Nome da Atividade: Correr para o abraço

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: Afetivo/Social
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3
Tempo de duração da atividade: 15 minutos
Limite de jovens na atividade: 2-4 patrulhas
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto, sem obstáculos e com campo delimitado
Objetivos da atividade: Formar grupos de acordo com as instruções dos escotistas
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Promover uma atividade de caráter afetivo que proporcione um ambiente descontraído e respeitoso entre os jovens de diferentes patrulhas e grupos escoteiros
Descrição detalhada da atividade: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pintar as mãos de todos os jovens com tinta guache - pode-se solicitar o apoio dos monitores 2. Orientar que todos os jovens se espalhem no campo 3. Ao apito, o chefe deve falar um número de pessoas ao qual os jovens devem se agrupar "Grupos de seis pessoas", "Grupos de 4 pessoas", etc. 4. Os jovens devem se agrupar abraçando o grupo e deixando a impressão das mãos nos colegas de grupo 5. Os jovens que não encontrarem nenhum grupo, devem aguardar fora do campo 6. Ganham os jovens que ficarem no campo por mais tempo e tiverem abraçado mais
Fundo de cena: Não há
Materiais necessários para aplicação do módulo: <ul style="list-style-type: none"> • Rolo de sisal para delimitação de campo • Tintas guache e/ou a base de água, de preferência de várias cores • Pinceis
Dicas:
Como avaliar esta atividade: Atitude positiva dos jovens e rapidez ao formar grupos
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: Manuela Cruz	
Grupo Escoteiro: São Judas Tadeu	Região: PR Numeral: 17
e-mail: manuelacortez.cruz@gmail.com	Tel.: (41)99804-6685
Revisado:	

Nome da Atividade: CORRIDA DE BIGAS

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: Físico
Número: 2 patrulhas

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6
Tempo de duração da atividade: 15 minutos – 6 jovens
Limite de jovens na atividade : 2 patrulhas de 8 jovens
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo aberto
Objetivos da atividade:
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.
Descrição detalhada da atividade: Cada patrulha deverá confeccionar uma biga, composta de um triângulo formado por três bastões, utilizando amarras diagonais e com um cabo amarrado no vértice superior para puxar a biga. Com as bigas construídas, as patrulhas percorrerão simultaneamente um trajeto determinado, disputando uma corrida entre elas. Podem ser realizadas várias voltas, alternando o jovem que vai pilotando a biga.
Fundo de cena: Duas patrulhas se encontram em uma travessia aonde um elemento de cada equipe se machuca, e eles tem que confeccionar uma biga para a locomoção do elemento da patrulha.
Materiais necessários para aplicação do módulo: Três bastões por patrulha, sisal ou cabo fino para amarras, 5m de corda para puxar a biga.
Dicas: Área com espaço suficiente para fazer um percurso razoável (para o Ramo Sênior deve ser escolhido um percurso acidentado)
Como avaliar esta atividade: A patrulha toda deve estar realizando o desenvolvimento da biga, e vence quem conseguir realizar no tempo estipulado.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Aplicada em sede
Recomendações adicionais: Verificar as amarras realizadas



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável pela aplicação deverá averiguar pessoalmente a segurança da amarração para minimizar riscos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Fabiola Seifert

Grupo Escoteiro: Gesm 72

Região: PR Numeral: 072

e-mail:

Tel.:

Revisado:

Nome da Atividade: ANCORAGENS, POLIAS E FORÇAS

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Físico / Intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6

Tempo de duração da atividade: 30 minutos

Limite de jovens na atividade: 2 patrulhas de 6 a 8 jovens

Local onde será realizada a atividade: Campo aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): No campo aberto com um ponto de ancoragem, podendo ser uma árvore ou um poste ou dois carros.

Objetivos da atividade: Trabalhar e executar ancoragens, estiramento de cabos e utilizar polias e roldanas que são dispositivos mecânicos usados para tornar mais cômodo ou reduzir a força necessária para deslocar objetos com um grande peso.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Demonstrar conhecimento sobre os processos de ancoragem, estiramento de cabos (item 27 da progressão) na movimentação de objetos pesados com cabos e polias.

Descrição detalhada da atividade: No campo serão apresentadas as patrulhas dois ou mais sistemas de ancoragem com cabos, polias e roldanas, sendo um com maior ganho de força e outros com menor ganhos de forças. As patrulhas se alternarão entre os sistemas competindo para testar e entender as vantagens de cada sistema.

Fundo de cena: Pode-se simular o trabalho de campo na construção de um castelo, uma ponte ao tentarem transportar árvores e pedras.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Polias simples, dupla e triplas; cordas de comprimentos diferentes para ancoragem e montagem nas polias; troncos, pedras ou até mesmo 2 carros.

Dicas:

Como avaliar esta atividade: O entendimento dos princípios físicos na experimentação dos sistemas entre as patrulhas

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Já aplicada em acampamentos de grupo (Acamgrupo) e em atividades externas (Mutcom em escola).

Recomendações adicionais:



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Os Chefes acompanharão na montagem e execução dos sistemas de força de modo a minimizar riscos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Marcos Cavalheiro

Grupo Escoteiro: GE Santos Dumont

Região: PR Numeral: 020

e-mail:

Tel.:

Revisado:

Nome da Atividade: Prova dos 3 tambores**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: prático

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número: 2 patrulhas

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 5**Tempo de duração da atividade:** 20 minutos – 5' pano de fundo – 15' corrida em volta do tambor**Limite de jovens na atividade :** 8 por Patrulha**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Campo Aberto**Objetivos da atividade:** Desafio de superar, em patrulha, um campo com obstáculos físicos e desafios intelectuais.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação dos obstáculos. Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.**Descrição detalhada da atividade:**

Cada patrulha vai receber um "cavalo", que consiste em um pneu com 4 cordas amarradas (1 de cada lado). 1 jovem vai sentar no pneu e os outros vão puxar as cordas para erguer o pneu com o jovem sentado. Quando as patrulhas estiverem prontas, é dado o sinal e eles vão andando com as cordas esticadas, para o pneu não encostar no chão, e ganha quem percorrer os 3 tambores em menor tempo. Os tambores são colocados em forma triangular na arena.

Se o pneu encostar no chão, a patrulha volta para o começo.

Fundo de cena: O pano de fundo é um Rodeio, para ser mais exato, prova dos 3 tambores.**Materiais necessários para aplicação do módulo:** 8 cordas pelo menos 3 metros, 2 pneus, 3 tambor (ou algum objeto para simular a marcação do tambor)**Dicas:**

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista dos obstáculos no tempo estipulado.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada

Recomendações adicionais: Caso não consigam erguer o pneu com um jovem em cima, pode ser realizada a corrida só esticando as cordas para erguer o pneu.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

O Chefe responsável pela aplicação deverá averiguar pessoalmente a segurança da amarração para minimizar riscos.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Leandro Gonçalves Ferreira

Grupo Escoteiro: do Ar Brigadeiro Eppinghaus

Região: PR Numeral: 04

e-mail: leandro.ferreira@escoteiros.org.br

Tel.:41 99577-9966

Revisado:

Nome da Atividade: Erguendo o Mastro Sinalizando o Resgate

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Sede, criatividade, estratégia, trabalho em equipe e técnica escoteira

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número: de 2 a 4 patrulhas

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6

Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' pano de fundo – 15 para execução

Limite de jovens na atividade : 8 por Patrulha até o máximo de 4 patrulhas

Local onde será realizada a atividade: campo aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo , gramado, que não seja pedregulhos

Objetivos da atividade: Trabalho coordenado em equipe para içar o mastro de sinalização do ponto de resgate

Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação desse desafio . Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.

Descrição detalhada da atividade:

A patrulha receberá o pano de fundo no acolhimento. Cada jovem receberá um pedaço de sisal, não maior que 100cm, como se fosse um escalpo. Em um círculo de aproximadamente 4m de raio delimitado, haverá dois pedaços de bambu para serem emendados como se fosse uma tora de madeira de pelo menos cinco metros de altura. O objetivo do jogo é que a Patrulha consiga levantar esse mastro sem entrar no círculo, usando os materiais que têm disponíveis (no caso, os pedaços de sisal) Após, terá o tempo cronometrado para iniciara a confecção do mastro e amarrar os cabos para realização completa da atividade para ergue-lô.



Fundo de cena: :Vocês saíram em busca de um grupo de chefes perdidos numa jornada e os encontraram. Agora que já socorremos o escotista, precisamos sinalizar o local para as equipes de resgate aéreo virem recolhê-lo. Para isso, precisamos levantar um mastro para sinalizar o local..
Materiais necessários para aplicação do módulo: 1 rolos de sisal, 6 bambus de 2,70 m
Dicas:
Como avaliar esta atividade: O planejamento e a comunicação, bem como envolvimento de todos da patrulha para conseguir no tempo estipulado.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada
Recomendações adicionais: Utilização de amarra paralela, boca de lobo, volta da ribeira

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: O Chefe responsável deve salientar na instrução que todos devem estar sempre alertas e atentos para que o mastro não caia sobre a cabeça de ninguém.
--

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Cesar Lucio de Lara			
Grupo Escoteiro:	Takashi Maruo	Região:	PR Numeral: 188
e-mail:	luciochewbacca@hotmail.com	Tel.:	41992569892
Revisado:			

Nome da Atividade: Ataque ao Castelo

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 Ou + Patrulhas
Tempo de duração da atividade: 25 minutos – 5' pano de fundo –
Limite de jovens na atividade : 8 por Patrulha
Local onde será realizada a atividade: campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo , aberto, amplo
Objetivos da atividade: Desafio de criar estratégia em patrulha, para proteger seu castelo e não ser abatido pelo Clã Rival
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para priteger seu castelo e destruir do inimigo . física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.



Descrição detalhada da atividade: A patrulha receberá o plano de fundo no acolhimento. Às patrulhas terão que proteger seu castelo(vela acesa) e usando o lenço como escalpo, deverão proteger suas vidas, não deixando o adversário tirar o lenço da cintura, cada um que perder o escalpo, perde a vida e não pode mais lutar, ganha quem apagar a vela do outro em menos tempo, e eliminar mais adversários , fósforo , o próprio lenço Obs. Fica um chefe com cada patrulha para sinalizar quem apagou primeiro Definido em várias rodadas
Fundo de cena: Pela disputa de poder, para saber qual Clã tomara mais castelos/ reinos
Materiais necessários para aplicação do módulo: 10 metros de corda, velas, 1 por patrulha, precisando de reservas
Dicas:
Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha, melhor estratégia , e eficiência em patrulha permitirá a conquista dos obstáculos no tempo estipulado.
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:
Haverá um chefe com cada Patrulha, avaliando os riscos com a vela acesa,

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Joelma Turek	
Grupo Escoteiro: Thalia	Região: PR Numeral: 039
e-mail: liaturek@gmail.com	Tel.:41996379085
Revisado:	

Nome da Atividade: Corrida na floresta nebulosa

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático/Corrida
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: Físico/ Social
Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: Duas patrulhas
Tempo de duração da atividade: 10 minutos
Limite de jovens na atividade: Ilimitado
Local onde será realizada a atividade: Campo aberto
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo (Com lama se possível)
Objetivos da atividade: Vencer a outra patrulha em uma corrida.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Habilidade e trabalho em equipe (patrulha).
Descrição detalhada da atividade: Nesse jogo é a barreira que se move usando-se o bastão escoteiro. Os dois últimos jovens da fila fazem a barreira percorrer sem vendas (bastão por baixo da patrulha) todos os membros (vendados com o lenço) até chegar no início da fila. Ao chegar à frente da patrulha, envia-se o bastão novamente para trás e segue-se assim sucessivamente. Vence a



patrulha que conseguir percorrer todo o percurso em primeiro lugar.

Fundo de cena: Há muitos anos, um grupo de exploradores partiu em uma expedição para mapear uma floresta desconhecida. No entanto, uma densa névoa os envolveu, tornando impossível enxergar o caminho. A única forma de avançar era confiar uns nos outros e seguir um misterioso cajado que guiava a trilha segura.

Agora, vocês fazem parte dessa expedição! Vendados pela névoa, precisarão trabalhar em equipe para mover o cajado através de sua patrulha até chegarem ao destino. Apenas os dois últimos da fila conseguem enxergar e têm a missão de conduzir o grupo. A patrulha que cruzar a floresta primeiro será lembrada como os grandes exploradores da jornada! **Movimento é a principal tarefa da atividade para que a equipe não fique estagnada, assim como o movimento escoteiro sempre evoluído e de desenvolvendo!**

Materiais necessários para aplicação do módulo: 2 bastões de madeira e corda.

Dicas: Manter grupos equilibrados dos dois lados.

Como avaliar esta atividade: Ganha a patrulha que finalizar o trajeto primeiro.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Os bastões devem ser bem resistentes.

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Os chefes responsáveis pela aplicação, devem cuidar com excessos e quedas bruscas na hora da disputa.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Matheus Aron Da Silva

Grupo Escoteiro: Impisa

Região: PR

Numeral: 128

e-mail: Matheus.last.of.us@gmail.com

Tel.: 41 98779-2238

Revisado:

Nome da Atividade: MAD MAX

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 15 minutos – 5' pano de fundo – 10' execução

Limite de jovens na atividade : sem limite

Local onde será realizada a atividade: campo aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): Proximidade a pontos de água

Objetivos da atividade: A patrulha deve conseguir se comunicar de maneira efetiva a fim de alcançarem se desafiando física e intelectualmente.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para execução da tarefa. Físico por demandar coordenação motora e sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.



<p>Descrição detalhada da atividade: A patrulha receberá o plano de fundo no acolhimento. Os jovens de cada patrulha deverão se dividir em duas equipes, podendo alocar quantos jovens quiserem para cada equipe (de acordo com a estratégia escolhida ao fim da instrução) com no mínimo dois jovens em cada equipe. A primeira equipe deverá transportar um galão de água utilizando cordas tensionadas até o local onde a segunda equipe estará posicionada. A segunda equipe deverá estar com todos os membros deitados no chão de barriga para cima apoiando uma bacia nas suas pernas levantadas, para servirem de tripé. Quando todo o conteúdo do galão for despejado na bacia, os jovens que estão atuando como tripé, sem encostar na bacia com nada que não seja os pés, devem despejar a água agora filtrada em um balde. A patrulha que encher mais o balde de água vence.</p>
<p>Fundo de cena: As fontes de água potável no mundo estão acabando e as poucas restantes estão se tornando tóxicas. Foi inventada uma nova solução que é capaz de filtrar as toxinas da água e os seniors e guias foram escolhidos para testar essa nova solução. Porém eles não podem encostar diretamente no recipiente que contém a água tóxica e nem no dispositivo que contém o filtro.</p>
<p>Materiais necessários para aplicação do módulo: Galões de água de 6L, 5m de sisal, Elásticos de dinheiro, bacias rasas, baldes.</p>
<p>Dicas: Se possível adicionar alguma substância efervescente às bacias para dar um efeito visual interessante ao processo de filtragem da água.</p>
<p>Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha para criar uma estratégia eficaz e desempenho individual nas funções designadas de forma eficiente.</p>
<p>Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Aplicadas parcialmente</p>
<p>Recomendações adicionais: Caso não haja fonte de água próxima e o transporte de água não possa ser facilitado a atividade poderá ser adaptada.</p>

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:
Os chefes responsáveis acompanharão a atividade para garantir que nenhum esforço demasiado seja realizado que possa comprometer a integridade física dos jovens bem como quedas e eventuais deslizamentos de materiais.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Gabrielle Fronczak		
Grupo Escoteiro:	Marechal Rondon	Região: PR Numeral: 039
e-mail: gabyfronczak@gmail.com	Tel.: 41 99182-2502	
Revisado:		



Nome da Atividade: Os transportadores

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: Mínimo 4

Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' pano de fundo – 13' jogo 2' recolher resto bexiga

Limite de jovens na atividade : Mínimo 1 patrulha/ Máximo 2 patrulhas

Local onde será realizada a atividade: Campo aberto

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local aberto aonde os jovens possam se espalhar conforme a sua estratégia

Objetivos da atividade: Desafio de superar, em patrulha, um campo com obstáculos físicos e desafios intelectuais.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

- Intelectual: Traçar estratégias para superar o desafio proposto
- Força: enfrentar os desafios no menor tempo possível
- Social: Os integrantes das patrulhas devem se comunicar e se ajudar para superarem juntos o desafio proposto

Descrição detalhada da atividade:

- A patrulha receberá o plano de fundo no acolhimento.
- A equipe de transporte deve levar uma carga de células do ponto A ao ponto B (distância escolhida pelo chefe).
- Cada equipe receberá uma bacia com 20 células (Bexigas com água). Caso a bexiga estoure ao ser passada ou transportada, a pessoa que estava recebendo ou portando a bexiga, é retirada daquela equipe.
- A equipe de transporte que levar o menor tempo no transporte vence.
- Caso exista sobra de tempo, as bacias podem ser ajustadas em novas distâncias para novas rodadas.

Fundo de cena: Em um futuro próximo, os sistemas de energia baseados em petróleo e recursos hídricos entraram em colapso, sendo insuficientes para atender a toda população mundial.

Após muitos anos de estudo foram descobertas as células de energia. Essas células apesar de serem baratas, são um sistema instável quando são transportadas de 2 a mais células juntas, e com a impossibilidade de serem usados transportes, precisam ser transportadas manualmente. Com isso, surgiu uma nova profissão, a de transportadores de energia. Esses novos trabalhadores arriscam suas vidas todos os dias, para que os seres humanos possam ter energia em suas tarefas diárias.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- bexigas com água
- bacias para colocar as bexigas

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista do desafio proposto de maneira satisfatória.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

O Chefe responsável deve verificar se no campo não existem obstáculos que possam acarretar acidentes aos participantes.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Fernando Domingues Zoreck

Grupo Escoteiro: Galha Azul Região: PR Numeral: 006

e-mail: fernando.zoreck@escoteiros.org.br Tel.: 41992002347

Revisado:

Nome da Atividade: Se movimenta aí...**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: prático

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Intelectual / Físico / Social

Número: 001

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 3**Tempo de duração da atividade:** Total 30 minutos – 5' explicação, demonstração e dúvidas – 5' instrução de nós para monitores – 10' monitores instruindo os elementos – 10' jogo**Limite de jovens na atividade:** 2 Patrulhas com 8 elementos cada (competição)**Local onde será realizada a atividade:** campo aberto**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local aberto com uma distância para corrida de 20 metros**Objetivos da atividade:** Usar a coordenação motora nas corridas e no revezamento, usar habilidades intelectuais na prática de nós.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** O Intelectual para superar o obstáculo chamado nó. Físico para se superar e conseguir o menor tempo possível. Sociabilidade para que os integrantes das patrulhas se ajudem e superem juntos ao desafio.

Descrição detalhada da atividade: A atividade consiste em uma corrida que ao chegar no local o jovem faça o nó descrito no cartão.

Inicia chamando os dois monitores (um de cada patrulha), o Escotista ensina os jovens a realizarem 4 nós, sendo eles: “nó Direito”, “nó de Escota”, “nó de Correr”, “nó Boca de Lobo”, após isso o Escotista libera os monitores para os mesmos ensinarem os elementos da patrulha.

Terminado a fase de instrução inicia a explicação do jogo e corridas/revezamento.

1. Cada patrulha forma uma fila atrás do local delimitado;
2. Do outro lado do campo tem uma mesa com cordeletes em cima e cartões com nomes de nós;
3. A dupla deve correr até o outro lado, escolher um cartão, fazer o nó descrito e voltar;
4. Vence a patrulha que fizer os 4 nós e dar o grito de patrulha.

Primeira corrida: “Carrinho de mão”, um jovem pega no tornozelo do outro fazendo o carrinho de mão e vai até o local nessa posição (inverte o carrinho depois do nó);

Segunda corrida: “Corrida de costas”, os jovens ficam um de costas para o outro, entrelaçam os braços e correm na lateral ou um de frente e outro de costa;

Terceira corrida: “Pulo de sapo”, ambos jovens abaixam na posição de cócoras um de frente ao outro, dão as mãos e vão pulando tipo sapo até o outro lado;

Quarta corrida: “Cavalinho”, um jovem sobe nas costas do outro e atravessa o campo (sugestão que inverte a posição, mas caso a dupla não consiga inverter, pode manter da forma que a dupla preferir).

Fundo de cena: As patrulhas estão em constante movimento, e para vencerem esse desafio, será necessário mais do que nunca, manter e aumentar esse movimento.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Diversos pedaços de cordeletes de 50 cm, cartão com o nome dos nós, duas mesas ou algo para colocar os cordeletes e cartões.

Dicas: Se possível ter um pedaço de cordelete para cada jovem, facilitando na explicação dos nós. Se desejar é possível ter mais nós na atividade, aumentando a quantidade de revezamento e tipos de corridas, além de elevar o nível do desafio da atividade.

Como avaliar esta atividade: O envolvimento de todos da patrulha permitirá a conquista dos obstáculos no menor tempo.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Não Aplicada

Recomendações adicionais: Colocar um Escotista na saída das duplas, colocar dois Escotistas na m para conferir os nós.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

O Escotista responsável deverá ficar atento e pronto para acionar a equipe de saúde caso tenha alguma queda, fratura, ralado durante a corrida.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Cesar Augusto **Rubin** Júnior

Grupo Escoteiro: Cascavel

Região: PR

Numeral: 041

e-mail: junior_arubin@hotmail.com

Tel.: (45) 9 9915.0598

Revisado:



Nome da Atividade: Movimentando Cordas

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: Jogos da Fraternidade - Regional Norte

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Físico

Número: 01

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: No mínimo 6

Tempo de duração da atividade: 30 minutos

Limite de jovens na atividade: No mínimo 6

Local onde será realizada a atividade: UTFPR Apucarana-PR

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local com árvores ou local aberto com ponto de ancoragem.

Objetivos da atividade: Desenvolver raciocínio rápido, trabalho em equipe, técnicas de nós, amarras, ancoragem e estiramento de cabo.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Integração, socialização e desenvolvimento intelectual e físico.

Especialidade:

Pioneiria: itens 1 e 6

Escalada: item 4, 13

Progressão Pessoal: Itens: 23, 27

Descrição detalhada da atividade: A base será composta por três atividades, sendo feita um rodízio com as patrulhas, sendo elas:

Batalha na falsa baiana: 2 jovens irão subir na falsa baiana com o objetivo de pegar o lenço que estará preso na parte de trás do jovem, terá 2 minutos por disputa.

Estiramento de tronco: O objetivo é erguer o tronco usando técnicas de nós, arramas e estiramentos de cabos, sem que o tronco caia no chão, estando suspenso pelas cordas presas nas árvores.

Torre de caixas: O jovem será puxado pelos demais membros de sua patrulha por uma corda suspensa na árvore, com o objetivo de montar uma torre de caixas com o auxílio de outro jovem que estará passando as caixas.

Rapel na árvore: O objetivo é com que o jovem desça o rapel com o nó saltador com 5 cotes, fazendo uma escada de bambu para subir na árvore e descer de rapel.

Fundo de cena: Já que o tema deste ano é escotismo em movimento, nós temos algumas atividades que vocês irão estar em movimentos e praticar o que o escotismo fez na vida de vocês, ensinando técnicas, trabalho em equipe, desafiando vocês dia a pós dia, agora chegou a hora de aplicarem seus conhecimentos (Chefe irá explicar sobre o base).

Materiais necessários para aplicação da atividade: Corda, tronco, luvas, freio oito, mosquetão, cadeirinha, capacete, caixas, bambu, fita de segurança e polia giratória



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Dicas: Nenhuma

Como será avaliada a atividade: Aplicação das técnicas usadas e o trabalho em equipe.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Positiva, pois, já aplicamos em sede.

Recomendações adicionais: Observar se as guias estarão com o cabelo amarrado, brinco de argola, tênis cadarço desamarrado.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

1 **Risco:** Queda

Medida preventiva: enquanto um chefe acompanha o jovem, o outro busca ajuda no espaço seguro via rádio, ou se deslocando até o local, buscando atendimento para uma melhor avaliação da situação.

Equipamento de Proteção: Luvas, capacete, cadeirinha.

Espaço Seguro: Caso algum jovem tenha medo, dificuldade ou não queira fazer a atividade, a chefia respeitara a limitação de cada um, oferecendo as outras opções de atividades.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Delson Luís dos Santos Junior

Grupo Escoteiro: GENH

Região: PR

Numeral: 195

e-mail: delson_junior1984@hotmail.com

Tel.: (44) 9902-7662

Revisado em: 11/03/2025

APROVAÇÃO

(X) Coordenação do Programa Educativo da Atividade do Ramo Sênior- Regional

Norte () Coordenação do Jogos da Fraternidade - Regional Norte

() Equipe de Segurança, Saúde e Escuta - Jogos da Fraternidade - Regional Norte

EQUIPE DE TRABALHO

NOME COMPLETO / UEL	CONTATO	ASSINATURA
Delson Luís dos Santos Junior / GENH	(44)99902-7662	
Henrique de Nascimento / GENH	(44)99984-2554	
Marco Aurélio / GENH	(44)99700-9488	
Luiz Sonogo / GENH	(44)98848-8558	
Arthur Vaceli / GENH	(44)99717-0554	
Claudenice Cavalin / GENH	(44)99831-4260	



Nome da Atividade: Dançarino(a) Secreto(a)

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: Jogos da Fraternidade Regional Norte

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Intelectual

Número: 02

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: no mínimo 4

Tempo de duração da atividade: 25 min

Limite de jovens na atividade: não há

Local onde será realizada a atividade: área aberta (podendo ser adaptada para área interna)

Condições do local (destacar estrutura necessária): espaço aberto e sem obstáculos

Objetivos da atividade: Desenvolver raciocínio rápido aliado a coordenação motora

Objetivos educativos que podem ser atingidos: integração, socialização e desenvolvimento do intelecto

Especialidade: Dança, música, artes cênicas.

Progressão Pessoal: Procuo conhecer diversas opções vocacionais, associadas aos meus interesses e aptidões.

35. Escolher uma das seguintes opções:

a) Conquistar 3 especialidades de nível 2, em 3 dos ramos de conhecimento a seguir: Cultura, Desportos, Serviços e Ciência e Tecnologia;

Exponho minhas criações artísticas.

36. Escolher um tema de seu interesse e criar uma obra a partir dele, tal como uma escultura, pintura, esquete, canção, poesia, dentre outras à sua escolha ou ainda criar uma campanha de divulgação para a seção.

Descrição detalhada da atividade:

Um jogo de grupo divertido, que certamente proporcionará muitas risadas. Pode ser adequado para uma noite de discoteca no seu grupo de jovens!

A atividade iniciará com um desafio onde um voluntário (a) fará um desafio em forma de dança para alguém que deverá repetir a dança e modifica-lá desafiando outro(a) para assim seguir de um em um.

Servirá para quebrar o gelo, aproximar os participantes e criar um clima de diversão.

Fase 2

Coloque o grupo em pé em um círculo e escolha um jogador para ser o detetive. Que ficará de fora do círculo por um momento até que seja escolhido o líder, e este será o dançarino secreto.

O jogo começa com a ativação do som e o dançarino secreto escolhe um passo, de dança e todos começarão a copiá-los.

Quando todos estiverem dançando, o detetive é chamado de volta para a sala e tem três chances de escolher quem é o dançarino original.

Para tornar as coisas interessantes, o dançarino secreto precisa mudar o passo de dança, e todos precisam mudar com ele. Isso permite que o detetive descubra o dançarino secreto.

Fundo de cena: como o escotismo está em movimento, nossos jovens deverão expressar este sentimento através da expressão corporal.

Então a juventude deve viver o momento e curtir os amigos e fazer novas amizades, perpetuando este espírito livre e desafiador.



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Materiais necessários para aplicação da atividade: 1 extensão elétrica, um caixa de som, lona para um toldo, apito, protetor auricular
Dicas: a atividade pode se tornar mais dinâmica se houver um animador que possa ajudar a criar o clima de fraternidade e irmandade
Como será avaliada a atividade: será observado a adesão, raciocínio lógico e interpretação de ambientes, sagacidade.
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: não há
Recomendações adicionais: não há

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: desde que escolhido um espaço amplo e com terreno plano, os riscos ainda restantes tem relação com as brincadeiras entre os jovens e possíveis desequilíbrios caso venha a pular muito ou se baterem como shows de rock. Caso ocorra algum acidente, o jovem será levado para a equipe de saúde que estará no local para poder realizar o devido atendimento.
Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção) 1 Risco: Batida entre corpos e quedas. Medida preventiva: uma boa orientação inicial e acompanhamento de perto dos aplicadores
Equipamento de Proteção: não há
Espaço Seguro: ter em mente que alguns jovens podem ter alguma dificuldade na integração e possível desconforto com barulhos, sendo convidados a assistir e ou propor uma atividade alternativa.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudionor de Oliveira		
Grupo Escoteiro: Dom Bosco	Região: PR	Numeral: 44
e-mail:	Tel.: 43-996308180	
Revisado em: 18/03/2025		

APROVAÇÃO

(X) Coordenação do Programa Educativo da Atividade do Ramo Sênior – Regional Norte
() Coordenação do Jogos da Fraternidade - Regional Norte
() Equipe de Segurança, Saúde e Escuta – Jogos da Fraternidade – Regional Norte

EQUIPE DE TRABALHO

NOME COMPLETO / UEL	CONTATO	ASSINATURA
Claudionor de Oliveira / GE Dom Bosco	(44) 99639-8180	

Nome da Atividade: História Compartilhada



INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: Jogos da Fraternidade – Regional Norte**Ramo:** Sênior**Área de Desenvolvimento:** Afetivo**Número:** 03

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2**Tempo de duração da atividade:** 25 min**Limite de jovens na atividade:** 20**Local onde será realizada a atividade:** Sala de Aula**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Lugar confortável**Objetivos da atividade:** Incentivar a criatividade, promover a colaboração em equipe e fortalecer os laços entre os participantes.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Estimular a criatividade, melhorar o trabalho em equipe.**Especialidade:** Nenhuma**Progressão Pessoal:** Afetividade - Competência 19,**Descrição detalhada da atividade:**

Os participantes, reunidos em círculo, irão criar uma história colaborativamente, cada um contribuindo com uma frase ou ideia para o desenvolvimento da narrativa.

Fundo de cena:**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Folha de sulfite com o Início da História e canetas/Lápis**Dicas:** Criar o início da história de acordo com o tema que quer trabalhar**Como será avaliada a atividade:** Análise do trabalho e dinâmica apresentada**Experiência da minha Seção sobre esta atividade:** Não aplicada**Recomendações adicionais:** Nenhuma

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Nenhum risco a ser observado, por se tratar de uma atividade que vai acontecer em um local controlado e sem riscos a segurança.

Equipamento de Proteção: Nenhum é necessário**Espaço Seguro:** A atividade da base irá seguir as recomendações de promover um ambiente onde os jovens poderão se manifestar individualmente e evitará qualquer prática potencialmente perigosa à saúde física e mental do jovem.

Os escotistas que estiverem na base estarão orientados pela equipe de espaço seguro como encaminhar o jovem até eles caso seja necessário.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Lucas Gabriel Dias		
Grupo Escoteiro: Verde Canção	Região: PR	Numeral: 47
e-mail: ch.lucas@uebpr.org.br	Tel.: 44-99906-4914	
Revisado em: 20/03/2025		

APROVAÇÃO

- (X) Coordenação do Programa Educativo da Atividade do Ramo Sênior – Regional Norte ()
) Coordenação do Jogos da Fraternidade - Regional Norte
 () Equipe de Segurança, Saúde e Escuta – Jogos da Fraternidade – Regional Norte

EQUIPE DE TRABALHO

NOME COMPLETO / UEL	CONTATO	ASSINATURA
Lucas Gabriel Dias / GE Verde Canção	(44)99906-4914	

Nome da Atividade: SENTINDO ALÉM DA VISÃO

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: Jogos da Fraternidade – Regional Norte
Ramo: Sênior
Área de Desenvolvimento: Social
Número: 04

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 – 3 chefes
Tempo de duração da atividade: 30 minutos
Limite de jovens na atividade: 6 – 10 jovens
Local onde será realizada a atividade: Sala fechada e escura
Condições do local (destacar estrutura necessária): Deve ser possível deixar o ambiente completamente escuro. Espaço para sentarem no chão ou com cadeiras em círculo. Que tenha tomada para ligar equipamento de som (tomadas).
Objetivos da atividade: Sensibilizar os jovens sobre a acessibilidade cultural para pessoas com deficiência visual. Proporcionar uma experiência imersiva para estimular a empatia. Refletir sobre ações que promovam inclusão e acessibilidade na sociedade.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Desenvolver a capacidade de se colocar no lugar do outro (empatia). Compreender a importância da acessibilidade em espaços culturais. Estimular o pensamento crítico sobre inclusão social.
Especialidade: Inclusão: 7 – Listar três pontos em que o Escotismo pode contribuir na vida das Pessoas com Deficiência. 8 – Listar três pontos em que a convivência com a Pessoa com Deficiência pode contribuir na vida da criança ou do jovem.
Progressão Pessoal: Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas.



Descrição detalhada da atividade:

Preparar a sala previamente, arrumar o som e equipamentos para reproduzir o filme. Organizar as cadeiras ou lugares para que os jovens se sentem em círculo. Tampar janelas para ficar mais escuro caso seja necessário. Colar dois papéis craft ou cartolina nas paredes (um para cada item da especialidade apontada acima).

1ª Etapa: Introdução e Contextualização (5 min)

- Os jovens são vendados e entram na sala.
- O facilitador explica que a experiência os colocará no lugar de uma pessoa com deficiência visual para assistir um trecho de um episódio de uma série e devem manter silêncio até o trecho acabar.
- É oferecida pipoca para reforçar a imersão sensorial.

2ª Etapa: Exibição do Episódio (15 min)

- Um trecho de uma série ou filme é exibido com audiodescrição.
- Os jovens devem apenas escutar e tentar entender o que acontece na tela.
- O trecho escolhido foi os primeiros 10-15 minutos do primeiro episódio da série Cidade

Invisível da Netflix.

3ª Etapa: Reflexão e Debate (10 min)

- Após o filme, os jovens retiram as vendas e compartilham suas impressões, com auxílio do mediador:
 - Como foi a experiência de não ver as imagens?
 - A audiodescrição foi suficiente para entender a história?
 - Como seria a vida cotidiana sem enxergar?
 - Você já viu lugares que oferecem recursos de acessibilidade?
 - Como podemos incluir pessoas com deficiência nas nossas atividades escoteiras?
- É interessante o facilitador levar a Lei nº 13.146, de 6 de Julho de 2015, que garante a Inclusão da Pessoa com Deficiência, abordar o direito a Cultura. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm
- Exemplo de perguntas para discussão:
- Entregar dois post-its para os jovens e pedir para escreverem em um deles três pontos em que o Escotismo pode contribuir na vida das Pessoas com Deficiência e no outro listar três pontos em que a convivência com a Pessoa com a Deficiência pode contribuir na vida da dele.
- Colar os post-it em um painel colado na parede.

Fundo de cena: O mundo está em constante evolução, mas ainda existem barreiras que impedem algumas pessoas de aproveitarem a cultura plenamente. A inclusão não é apenas um conceito, mas uma ação diária. Hoje, você vai experimentar um mundo sem visão, sentindo e ouvindo além das imagens. Vão passar pela experiência de assistir a um filme sem enxergar e refletir sobre como podemos garantir que ninguém fique de fora das atividades culturais.

Materiais necessários para aplicação da atividade: Caixa de som, celular ou notebook com o episódio da série ou filme com audiodescrição, vendas para os jovens, cadeiras/almofadas/lona para os jovens sentarem, pipoca para tornar a experiência mais imersiva (opcional).

Dicas: Verifique se há jovens que tenham labirintite ou alguma outra condição que não possam ser vendados. Escolha um trecho do filme que tenha bastante ação ou diálogo para estimular a atenção auditiva. Caso algum jovem se sinta desconfortável, permita que ele retire a venda, mas incentive a escuta atenta. Utilize um espaço bem escuro e silencioso para tornar a experiência mais imersiva. Estimule a reflexão sem julgamento, permitindo que os jovens compartilhem suas percepções livremente.



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Como será avaliada a atividade: Participação ativa no debate, compreensão da acessibilidade e a importância, propostas de soluções e a listagem do que podem aprender com essas pessoas e como podem contribuir para a inclusão.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Nenhuma

Recomendações adicionais: Se houver tempo, apresente vídeos de pessoas cegas compartilhando suas experiências culturais. Incentive os jovens a pesquisarem sobre outras formas de acessibilidade, como legendas para surdos, libras e pisos táteis. Caso tenha um convidado com deficiência visual, ele pode compartilhar sua experiência ao final.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Garantir que a sala esteja livre de obstáculos para evitar acidentes. Adultos auxiliando os jovens caso precisem de ajuda e atentos enquanto estão andando vendados. Manter um caminho livre caso precise interromper a atividade para ter uma saída rápida.

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

- Risco:** Desconforto na escuridão
Medida preventiva: Permitir que jovens tirem a venda se necessário.
- Risco:** Quedas ou tropeços
Medida preventiva: Garantir um ambiente sem obstáculos e manter o chão livre.
- Risco:** Problemas em equipamentos
Medida preventiva: Garantir que os fios estejam em local onde não terá circulação e não permitir líquidos próximos.

Equipamento de Proteção: Nenhum equipamento especial é necessário, apenas atenção à segurança do espaço.

Espaço Seguro: Criar um ambiente de escuta e respeito durante o debate. Garantir que todos possam falar e serem ouvidos. Reforçar que o objetivo da atividade é aprendizado e não julgamento.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Diana Peruci Vitor

Grupo Escoteiro: Verde Vale

Região: PR

Numeral: 03

e-mail: diana.peruci.v@gmail.com

Tel.: 43 99654-3859

Revisado em: 07/02/2025

APROVAÇÃO

- Coordenação do Programa Educativo da Atividade do Ramo Sênior- Regional Norte
 Coordenação do Jogos da Fraternidade - Regional Norte
 Equipe de Segurança, Saúde e Escuta – Jogos da Fraternidade – Regional Norte

EQUIPE DE TRABALHO

NOME COMPLETO / UEL	CONTATO	ASSINATURA
Diana Peruci Vitor / GE Verde Vale	43 99654-3859	



Nome da Atividade: Construindo uma direção

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: Jogos da Fraternidade Regional Norte

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Caráter

Número: 05

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 2 ou 3

Tempo de duração da atividade: 30min

Limite de jovens na atividade: sem limites

Local onde será realizada a atividade: Estacionamento Universidade, local onde possa servir como parapeito, segurando as hastes construídas

Condições do local (destacar estrutura necessária): local onde possa ser confeccionado o material em segurança e na sequência testado.

Objetivos da atividade: fazer com que o jovem conheça o processo de desenvolvimento pessoal gradativamente, utilizando como exemplo a construção de uma flecha, o participante deverá construir sua própria flecha que deverá ser lançada com o objetivo de atingir um arco, levando a reflexão que tudo na vida tem um processo.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: A atividade irá despertar com que o jovem entenda o desenvolvimento pessoal, que é um processo gradual, refletido em cada etapa da construção da flecha, seguido com um objetivo próprio.

Especialidade:

1- Arco e flecha

Item 5; Apresentar as regras de segurança para manejar 1 (um) arco e flecha.

2- Artesanato;

Pré requisito: Nível 1: Executar 1 (um) trabalho artesanal com 1 (um) dos materiais descritos no manual de especialidade, Corda, Couro, E.V.A., Garrafa PET, Jornal, Madeira, Metal, Papel machê, Pedra, Vidro ou Vime..

Item 6; Ensinar 1 (um) trabalho artesanal para outros jovens.

Progressão Pessoal: desenvolver habilidades desportivas, culturais e despertar o desenvolvimento pessoal gradativo.

Descrição detalhada da atividade: proporcionar com que o Jovem possa vivenciar a criação de uma flecha com caniços de bambu, utilizando penas de aves e pontas diversas, ao final o participante poderá testar o voo de sua criação, tentando atingir um alvo que estará a uma distância segura, respeitando as normas de segurança e acompanhado por um atleta registrado na Fild Brasil - IFAA.



Fundo de cena: Em uma floresta vibrante, um jovem índio chamado Aru sonhava em se tornar um grande guerreiro. Um dia, decidiu construir sua própria flecha, símbolo de sua jornada.

Aru saiu em busca de materiais: um pedaço de bambu, penas coloridas e fibras de algodão. Com mãos habilidosas, moldou o bambu, esfumaçou-a e prendeu as plumas. Após horas de trabalho, sua flecha estava pronta.

Ele a testou em um campo aberto, disparando-a com precisão contra um alvo. A alegria de Aru era imensa; ele havia provado sua força e determinação. Ao retornar à aldeia, foi recebido com aplausos e orgulho de sua tribo.

Materiais necessários para aplicação da atividade: penas de aves, 80 caniços de bambu, sacos de prego, rolo de linhas de crochê, anteparos para segurar as flechas no teste do voo das mesmas, rolo de linha de crochê encerrada com cera de abelha, estiletes, lixas, um tubo de cola pega 1000, mesa de apoio, tábuas de cortar carne e tesouras.

Dicas: utilizar a criatividade testando habilidades

Como será avaliada a atividade: Ao final será coletado informações necessárias para preenchimento de relatório.

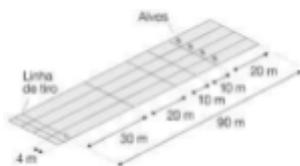
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: não precisa de experiência, pois tudo será abordado durante o desenvolvimento da base

Recomendações adicionais: Para o desenvolvimento desta atividade, a equipe precisará de um local coberto onde será montadas as hastes de flechas e um campo aberto, onde poderá ser disparado objetos s que acerte as pessoas,

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

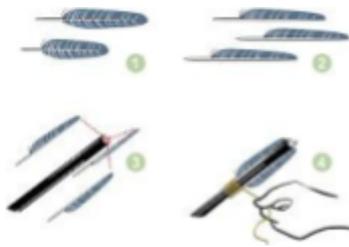
Será montado uma mini oficina, com equipamento de pôr penas em de flechas, mesa de apoio, e utensílios de corte, para facilitar o preparo de penas para colar nas flechas, também será montado, uma mine área de tiro respeitando as regras de segurança preconizadas em um estande de tiro com arco e flecha.



A distância do alvo dependerá da potência do arco que será utilizado, de preferência de 10 a 12 libras.



Modelos de flechas feitas de caniços de bambu.



habilidades a serem desenvolvidas durante a atividade.

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

1 **Risco:** mínimos ocasionados pelo manusear o estilete e/ou tesouras.

Medida preventiva: Seguir as instruções antes de utilizar o material

Equipamento de Proteção: Protetor de braço e dedeira.

Espaço Seguro: A atividade da base irá seguir as recomendações de promover um ambiente onde os jovens poderão se manifestar individualmente e evitará qualquer prática potencialmente perigosa à saúde física e mental do jovem.

Os escotistas que estiverem na base estarão orientados pela equipe de espaço seguro como encaminhar o jovem até eles caso seja necessário

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Edgard Rogerio Biscalquim

Grupo Escoteiro: GENH

Região: PR

Numeral: 195

e-mail: edgard.biscalquim@escoteiros.org.br

Tel.: 44 99975442

Revisado em: 11/03/2025

APROVAÇÃO

(X) Coordenação do Programa Educativo da Atividade do Ramo Sênior– Regional Norte ()

Coordenação do Jogos da Fraternidade - Regional Norte

() Equipe de Segurança, Saúde e Escuta – Jogos da Fraternidade – Regional Norte

EQUIPE DE TRABALHO

NOME COMPLETO / UEL	CONTATO	ASSINATURA
Edgard Rogerio Biscalquim / GE Novo Horizonte	(44) 9997-5442	

Nome da Atividade: ESPELHO

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Evento: Jogos da Fraternidade – Regional Norte

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Espiritual

Número: 06



INFORMAÇÕES OPERACIONAIS
Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 5
Tempo de duração da atividade: 30 min
Limite de jovens na atividade: 20
Local onde será realizada a atividade: aberto e silencioso
Condições do local (destacar estrutura necessária): confortável
Objetivos da atividade: Despertar para a valorização de si. Encontrar-se consigo e com seus valores.
Objetivos educativos que podem ser atingidos:
Especialidade: Nenhuma
Progressão Pessoal: 72- Buscar reservar momentos de reflexão e aproximação com Deus, por meio da oração.
Descrição detalhada da atividade: o chefe motiva o grupo: "cada um pense em alguém que lhe seja de grande significado. Uma pessoa muito importante para você, a quem gostaria de dedicar a maior atenção em todos os momentos, alguém que você ama de verdade...com quem estabeleceu intima comunhão...que merece todo seu cuidado, com quem está sintonizado permanentemente...Entre em contato com esta pessoa, com os motivos que a tornam tão amada por você, que fazem dela o grande sentido da sua vida..." Em seguida, o coordenador orienta para que os integrantes se dirijam ao local onde esta a caixa (um por vez), todos devem olhar o conteúdo e voltar silenciosamente para seu lugar, continuando a reflexão sem se comunicar com os demais.
Fundo de cena: Hoje vocês vão encontrar-se aqui, frente a frente com esta pessoa que é o grande significado de sua vida.
Materiais necessários para aplicação da atividade: Um espelho escondido dentro de uma caixa, de modo que ao abri-la o integrante veja seu próprio reflexo.
Dicas: Deve ser criado um ambiente que propicie momentos individuais de reflexão, o coordenador deve continuar:
Como será avaliada a atividade: Finalmente é aberto o debate para que todos compartilhem seus sentimentos, suas reflexões e conclusões sobre esta pessoa tão especial. É importante debater sobre o objetivo da dinâmica
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Nenhuma
Recomendações adicionais: Tomar cuidado com os jovens que não conseguem ficar quietos para que não falem o que viram para não perder o objetivo da reflexão. esta atividade foi desenvolvida num culto de acampamento, onde se percebeu que eles ficam muito reflexivos e gostaram do desfecho.



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**

Caso ocorra algum acidente, o jovem será levado para a equipe de saúde que estará no local para poder realizar o devido atendimento.

Análise Preliminar de Riscos: (risco x medida de prevenção)

1 **Risco:** Nenhuma

Medida preventiva: Nenhuma

Equipamento de Proteção: Não

Espaço Seguro: A atividade da base irá seguir as recomendações de promover um ambiente onde os jovens poderão se manifestar individualmente e evitará qualquer prática potencialmente perigosa à saúde física e mental do jovem.

Os escotistas que estiverem na base estarão orientados pela equipe de espaço seguro como encaminhar o

jovem até eles caso seja necessário.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudionor Moreira

Grupo Escoteiro: Estrela do Norte

Região: PR

Numeral: 179

e-mail: nor_claudio@hotmail.com

Tel.: 44 99704-5222

Revisado em: 18/03/2025

APROVAÇÃO

Coordenação do Programa Educativo da Atividade do Ramo Sênior– Regional

Norte Coordenação do Jogos da Fraternidade - Regional Norte

Equipe de Segurança, Saúde e Escuta – Jogos da Fraternidade – Regional Norte

EQUIPE DE TRABALHO

NOME COMPLETO / UEL	CONTATO	ASSINATURA
Claudionor Moreira / GE Estrela do Norte	(44) 99704-5222	





Ramo Pioneiro

Nome da Atividade: A marcha pela paz

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Reflexivo / Cooperativo

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Afetivo / Caráter / Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: N/A

Tempo de duração da atividade: 20 minutos

Limite de jovens na atividade : N/A

Local onde será realizada a atividade: Local coberto (idealmente)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Local coberto onde os jovens possam se sentar ao chão.

Objetivos da atividade: Construir, coletivamente, um entendimento do que a paz representa e quais características ela tem. Ainda, incentivar os jovens a colocarem esse entendimento no mundo.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: A proposta é que os jovens se aproximem das ideias em torno da paz – o que ela representa, como podemos ser parte da construção de uma cultura de paz e por que devemos levar essa mensagem adiante.

Descrição detalhada da atividade: O que é paz para você? Como ela se manifesta no seu dia a dia? Em que momentos você se sente em paz? Nesta atividade, os jovens refletem sobre seu entendimento sobre a definição de paz e sua importância em nossa sociedade.

Propõe-se um rápido debate para se construir um conceito coletivo de “paz” entre os participantes. A ideia é simples: o que é paz *para aquele grupo de pessoas*? Em seguida, convidam-se os jovens a escreverem num grande papel kraft quais são as características dessa paz que eles preconizam. Ao fim, os jovens e mestres farão uma marcha até a cerimônia de encerramento dos Jogos da Fraternidade carregando esse papel como um posicionamento do que aquele grupo de pioneiros(as) entende como paz.

Fundo de cena: N/A

Materiais necessários para aplicação do módulo: Papel kraft (3 a 5 metros), canetinhas coloridas, marcadores permanentes.

Dicas: Desenhos, pinturas e formas criativas de se expressar são altamente incentivadas.

Como avaliar esta atividade: Reflexão final: Um ambiente de paz é um ambiente ausente de conflitos? Ou é um ambiente onde conflitos não necessariamente representam violência? Como nós, enquanto Mensageiros da Paz, podemos ajudar a promover essa cultura de paz?

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:

Garantir que o local da atividade seja adequado – ao realizá-la em local descoberto, por exemplo, corre-se o risco de sujar/molhar/manchar o papel kraft. Importante tomar este cuidado.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Originalmente elaborada para os Jogos da Fraternidade 2017

Adaptada por: Lucas Lahoni S. R. Arcega

Grupo Escoteiro: do Mar Ilha do Mel

Região: PR Numeral: 085

e-mail: lucas.lahoni@escoteiros.org.br

Tel.: (41) 98534-8110

Revisado:

Nome da Atividade: Desenvolvimento como liberdade**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogo de revezamento

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** No mínimo 6**Tempo de duração da atividade:** 20 minutos. 5´de apresentação, 10´de execução e 5´de avaliação/reflexão final**Limite de jovens na atividade :** N/A**Local onde será realizada a atividade:** Campo aberto**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Campo aberto para realização de corrida de revezamento.**Objetivos da atividade:** Através de uma corrida de revezamento, propor reflexões acerca do entendimento dos participantes sobre conceitos de desenvolvimento.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Para vencer a corrida dentro das regras estipuladas, os participantes deverão exercitar sua criatividade. Nos momentos de reflexão iniciais e finais, eles são convidados a pensar a respeito do entendimento que têm sobre o que de fato é desenvolvimento e como ele pode ser pensado.**Descrição detalhada da atividade:** No livro "Desenvolvimento como Liberdade", Amartya Sen nos convida à uma reflexão: qual é, de fato, o modelo de desenvolvimento que seguimos? O que significa desenvolvimento, afinal de contas? Como a ideia de desenvolvimento está atrelado à liberdade?

Divididos em equipes, os participantes realizarão uma corrida que vai de um ponto A até um ponto B. Vencerá a equipe em que todos os membros atravessem o percurso primeiro, sendo um de cada vez. Entretanto, antes do jogo começar, cada participante terá retirada de si uma liberdade, através de um sorteio. Por exemplo: se o participante tiver retirado o direito de usar os dois pés para percorrer o trajeto, assim deverá fazê-lo. Abaixo, seguem algumas sugestões de liberdades a serem retiradas.

- Visão;
- Um pé só;
- Dois pés amarrados;
- Nenhuma liberdade é retirada;
- Carrega consigo outro participante (como peso extra, se assim o participante tiver condições).

Fundo de cena: N/A**Materiais necessários para aplicação do módulo:** Lenço escoteiro (1 por participante), papéis p

sortear as liberdades retiradas.

Dicas: A proposta desta atividade é levar os jovens a questionarem seu entendimento acerca de noções de desenvolvimento, reforçando que se trata de uma questão complexa que não se resume a um fator A ou B. Ouvir o que eles têm a dizer a respeito dessa temática é fundamental para garantir o maior sucesso na aplicação do jogo.

Como avaliar esta atividade: Pode ser aplicada a seguinte reflexão:

Perguntar aos jovens: você considera que seria mais fácil realizar essa atividade se tivesse todas as suas liberdades originais? Como esse processo de restrição das liberdades te atrapalhou? Para Amartya Sen, o desenvolvimento deve ser visto como um processo de expansão das liberdades. No livro homônimo, o autor nos diz que

“[...] o desenvolvimento pode ser visto como um processo de expansão das liberdades reais que as pessoas desfrutam. O enfoque nas liberdades humanas contrasta com visões mais restritas de desenvolvimento, como as que identificam desenvolvimento com crescimento do Produto Nacional Bruto (PNB), aumento das rendas pessoais, industrialização, avanço tecnológico ou modernização social. O crescimento do PNB ou das rendas individuais obviamente pode ser muito importante como um *meio* de expandir as liberdades desfrutadas pelos membros da sociedade. Mas as liberdades dependem também de outros determinantes, como as disposições sociais e econômicas (por exemplo, os serviços de educação e saúde) e os direitos civis (por exemplo, a liberdade de participar de discussões e averiguações públicas).

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: O escotista responsável pela aplicação deverá conferir se o local é apropriado para a realização da atividade, evitando fatores que possam vir a propiciar quedas ou outros tipos de riscos à segurança dos participantes.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Lucas Lahoni S. R. Arcega

Grupo Escoteiro: do Mar Ilha do Mel

Região: PR Numeral: 085

e-mail: lucas.lahoni@escoteiros.org.br

Tel.: (41) 98534-8110

Revisado:

Nome da Atividade: Um projeto de vida para o mundo

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Reflexivo / Cooperativo

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Caráter, Intelectual, Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: No mínimo 4

Tempo de duração da atividade: 20 minutos



XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

Limite de jovens na atividade : N/A
Local onde será realizada a atividade: Local “tranquilo” – ao ar livre, embaixo de árvores etc.
Condições do local (destacar estrutura necessária): Local onde os jovens possam se sentar e dialogar.
Objetivos da atividade: Incentivar os jovens a identificarem aspectos de suas realidades que podem melhorar – e entender como nós enquanto escoteiros podemos ser parte dessa melhora.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Ao pensar em equipe, de maneira coletiva e buscando soluções para problemas reais, os participantes desenvolvem seu caráter, intelecto e senso social.
Descrição detalhada da atividade: Agora que entendemos que o desenvolvimento é um conjunto de processos complexos e interligados, é hora de sonhar: como imaginamos que o planeta será daqui a 5 anos? Que avanços teremos tido? Que avanços <i>gostaríamos</i> de ver? O que podemos fazer para contribuir com esses avanços? Partindo das áreas de desenvolvimento abordadas no projeto de vida, os jovens são convidados a imaginar como seria um projeto de vida para o mundo. Em equipes de pelo menos 4, deverão escrever uma visão (Uma ou duas frases) para cada área de desenvolvimento – mas direcionadas à uma escala maior que a individual. Eles podem pensar na sua comunidade, na sua cidade ou até mesmo a nível de país. Ao fim, deverão apresentar como imaginam que as coisas serão daqui a 5 anos e como nós enquanto escoteiros podemos trabalhar para deixar o mundo melhor do que encontramos.
Fundo de cena: N/A
Materiais necessários para aplicação do módulo: Papéis para todos os participantes, canetas/lápis.
Dicas:
Como avaliar esta atividade: Reflexão final: Como foi pensar coletivamente? Imaginar as coisas numa escala tão grande? O que você sente que pode fazer pela humanidade? O que você sente que deve ser um compromisso coletivo?
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: O escotista responsável deverá fazer uma vistoria prévia no local onde a atividade irá ocorrer para garantir que é um local tranquilo e silencioso que permita as reflexões que a atividade propõe.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Lucas Lahoni S. R. Arcega

Grupo Escoteiro: do Mar Ilha do Mel

Região: PR Numeral: 085

e-mail: lucas.lahoni@escoteiros.org.br

Tel.: (41) 98534-8110

Revisado:



Nome da Atividade: Desenvolvimento: Tomando decisões

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Social, caráter

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: até 10.

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: até 10

Local onde será realizada a atividade: área coberta ou embaixo de árvores

Condições do local (destacar estrutura necessária):

Objetivos da atividade: Desenvolver a conduta na tomada de decisões difíceis (forquilha).

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Desenvolver a Conduta Individual na Busca de tomada de decisões éticas.

Fomentar a Aprendizagem Colaborativa: Construir conhecimento coletivamente por meio da troca de informações, pontos de vista e resolução de questões, desenvolvendo habilidades de trabalho em equipe.

Explorar o Impacto das Suposições na Decisão: Mostrar como as suposições podem influenciar as decisões grupais .



Descrição detalhada da atividade:

Cada jovem recebe uma folha de papel com um perfil que deve manter em sigilo.

Cada participante recebe, também, uma folha com a seguinte descrição:

*“Você assumiu a gerência de um departamento de logística com atendimento ao cliente, e é terrivelmente desorganizado. A sua **missão objetiva** é corrigir as irregularidades existentes. Para isso você tem plenos poderes. Sua primeira ação obrigatória: demitir metade dos seus funcionários. Portanto, escolha os que deverão ir embora. Assinale na folha.*

- 1. O sr "A" tem cinquenta anos de idade, sendo vinte no emprego. É rabugento, mal humorado e lento.*
- 2. A senhorita "B" é secretária, muito bonita, mas de baixíssimo QI. Tem vinte e três anos, é assídua e pontual. É péssima no atendimento aos clientes.*
- 3. O sr "C" é jovem de dezenove anos, de bom potencial, mas bastante indisciplinado e impontual. Já sofreu várias punições, mas comenta-se que é apadrinhado de um diretor.*
- 4. O sr "D" é um sujeito muito competente, apesar de muito nervoso e violento. Tem o mal hábito de gritar com as pessoas.*
- 5. A sra "E" é excelente no atendimento aos clientes, mas muito fofoqueira. Ocupa o telefone o dia inteiro no whatsapp e sempre fazendo fofocas. Além disso, tem saúde fraca, o que a faz ausentar-se com frequência.*
- 6. O sr "F" é financeiro do departamento, exímio na área econômico-financeira. Contudo, tem o vício da embriaguez, o que faz ausentar-se muito e ser grosseiro com as pessoas. Anda sempre armado.*
- 7. O sr "G" é ex-toxicômano, recém-saído de um tratamento. Admitido há menos de um mês, ainda não mostrou suas qualidades.*
- 8. A senhorita "H", escriturária bilíngüe. Não leva o trabalho muito a sério, pois seu sonho é ser atriz, de cinema. Nos últimos doze meses, já mudou de emprego 4 vezes.*
- 9. A sra "I" viúva de cinquenta e nove anos. Exímia almoxarife, mas de péssimo relacionamento. É a mais antiga na firma. Tem sérios problemas cardíacos, em razão disto não pode ser contrariada.*
- 10. O sr "J" passa o dia contando piadas, ou fazendo brincadeiras de mau gosto. Sua única vantagem é a força física descomunal que possui, útil para trabalhos pesados. É muito preguiçoso.*

Neste momento todos apresentam suas personalidades.

Depois que todos assinalaram, todos apresentam suas personalidades. O aplicador irá sortear (de "a" à "j") um participante, que irá separar os foram demitidos.

O aplicador questiona o porquê selecionou estes para ficar com ele (ou pode inverter, porque selecionou estes para serem demitidos).

O participante selecionado/sorteado justifica, e o aplicador abre-se para os participantes debaterem, quem concordarão ou discordarão expressando suas razões.

Depois de alguns minutos, verifica se há consenso entre eles. Não havendo, encerra.



Faz-se a avaliação questionando: como foi a sensação de tomar decisão no papel e de tomar vendo as pessoas demitidas? Qual o aprendizado desta atividade?

Fundo de cena:

No Clã tem-se a forquilha que significa a tomada de decisões na vida, e elas causam impacto, pois o outro caminho nunca mais poderá ser seguido. O ramo pioneiro deve prepará-lo para a vida. Saindo do Clã, com 22 anos, já assumiu uma gerência, pelas suas excelentes habilidades adquiridas no movimento escoteiro. Nesta empresa tem uma situação complicadíssima que terá que resolver.

Materiais necessários para aplicação do módulo: perfis impressos e recortados, texto impresso integral e uma caneta ou lápis para cada participante.

Imprimir e individualizar:

1. O sr "A" tem cinqüenta anos de idade, sendo vinte no emprego. É rabugento, mal humorado e lento.
2. A senhorita "B" é secretária, muito bonita, mas de baixíssimo QI. Tem vinte e três anos, é assídua e pontual. É péssima em datilografia.
3. O sr "C" é jovem de dezenove anos, de bom potencial, mas bastante indisciplinado e impontual. Já sofreu várias punições, mas comenta-se que é apadrinhado de um diretor.
4. O sr "D" é um sujeito muito competente, apesar de muito nervoso e violento. Tem o mal habito de gritar com as pessoas.
5. A sra "E" é excelente datilógrafa, mas muito fofoqueira. Ocupa o telefone o dia inteiro batendo papo e fazendo fofocas. Além disso, tem saúde fraca, o que a faz ausentar-se com freqüência.
6. O sr "F" é economista, exímio na área econômico-financeira. Contudo, tem o vício da embriaguez, o que faz ausentar-se muito e ser grosseiro com as pessoas. Anda sempre armado.
7. O sr "G" é ex-toxicômano, recém saído de um tratamento. Admitido há menos de um mês, ainda não mostrou suas qualidades.
8. A senhorita "H", escriturária bilíngüe. Não leva o trabalho muito a sério, pois seu sonho é ser atriz, de cinema. Nos último doze meses, já mudou de emprego 4 vezes.
9. A sra "I" viúva de cinqüenta e nove anos. Exímia arquivista, mas de péssimo relacionamento. É a mais antiga na firma. Tem sérios problemas cardíacos, em razão não pode ser contrariada.
10. O sr "J" passa o dia contando piadas, ou fazendo brincadeiras de mau gosto. Sua única vantagem é a força física descomunal que possui, útil para trabalhos pesados. É muito preguiçoso.

Imprimir



Atividade: tomada de decisão

“Você assumiu a gerência de um departamento de logística com atendimento ao cliente, e é terrivelmente desorganizado. A sua **missão objetiva** é corrigir as irregularidades existentes. Para isso você tem plenos poderes. Sua primeira ação obrigatória: demitir metade dos seus funcionários. Portanto, escolha os que deverão ir embora. Assinale na folha.

1. O sr "A" tem cinquenta anos de idade, sendo vinte no emprego. É rabugento, mal humorado e lento.
2. A senhorita "B" é secretária, muito bonita, mas de baixíssimo QI. Tem vinte e três anos, é assídua e pontual. É péssima no atendimento aos clientes.
3. O sr "C" é jovem de dezenove anos, de bom potencial, mas bastante indisciplinado e impontual. Já sofreu várias punições, mas comenta-se que é apadrinhado de um diretor.
4. O sr "D" é um sujeito muito competente, apesar de muito nervoso e violento. Tem o mal hábito de gritar com as pessoas.
5. A sra "E" é excelente no atendimento aos clientes, mas muito fofoqueira. Ocupa o telefone o dia inteiro no whatsapp e sempre fazendo fofocas. Além disso, tem saúde fraca, o que a faz ausentar-se com frequência.
6. O sr "F" é financeiro do departamento, exímio na área econômico-financeira. Contudo, tem o vício da embriaguez, o que faz ausentar-se muito e ser grosseiro com as pessoas. Anda sempre armado.
7. O sr "G" é ex-toxicômano, recém-saído de um tratamento. Admitido há menos de um mês, ainda não mostrou suas qualidades.
8. A senhorita "H", escriturária bilíngüe. Não leva o trabalho muito a sério, pois seu sonho é ser atriz, de cinema. Nos último doze meses, já mudou de emprego 4 vezes.
9. A sra "I" viúva de cinquenta e nove anos. Exímia estoquista, mas de péssimo relacionamento. É a mais antiga na firma. Tem sérios problemas cardíacos, em razão disto não pode ser contrariada.
10. O sr "J" passa o dia contando piadas, ou fazendo brincadeiras de mau gosto. Sua única vantagem é a força física descomunal que possui, útil para trabalhos pesados. É muito preguiçoso.

Dicas: não deixar desviar do objetivo: corrigir as irregularidades existentes.

Reforçar que isto é apenas um jogo e que está associado ao preparo para vida real. Se pertinente, todos se abraçam ao final ou outra forma de distensionar.

Como avaliar esta atividade: na avaliação, entender se o objetivo foi cumprido.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: atividade nova, recém desenvolvida.

Recomendações adicionais: se for número ímpar de participantes, considerar o menor número para demissão, por exemplo, se forem 7, terá que demitir 3 e 4 ficarão).

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.



INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Renato Tratch

Grupo Escoteiro: Vicentino de Toledo Região: PR Numeral: 173

e-mail: renato.tratch@gmail.com Tel.:45 99123-7711

Revisado:

Nome da Atividade: Meio Ambiente: olhar sob espelho

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Social, intelectual, caráter

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: até 10.**Tempo de duração da atividade:** 30 minutos**Limite de jovens na atividade :** até 10**Local onde será realizada a atividade:** área deve ter árvores altas, que permitam a passagem de luz a trilha deve ser limpa e de fácil acesso, preferencial que forme uma espécie de túnel.**Condições do local (destacar estrutura necessária):** á**Objetivos da atividade:** observar a natureza sob outro ângulo, sob um outro olhar.**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Desenvolvimento Intelectual :

*Observação e Atenção: A atividade estimula a observação detalhada da natureza, tanto no chão quanto nas copas das árvores, promovendo a atenção e a concentração.

*Conhecimento da Natureza : Os jovens aprendem sobre a biodiversidade, identificando diferentes espécies de plantas e animais, e entendem a importância da conservação ambiental .

Desenvolvimento Social :

Trabalho em Equipe : Uma atividade pode ser realizada em grupos, onde os escoteiros precisam se comunicar e cooperar para ajudar uns aos outros a observar as copas das árvores com os espelhos .

Respeito ao Meio Ambiente : Ao explorar a natureza, os jovens aprendem sobre a importância do respeito e da preservação do meio ambiente .

Desenvolvimento Caráter/Espiritual :

Apreciação da Natureza : Uma atividade que promove uma maior apreciação pela beleza e complexidade da natureza, o que pode fortalecer a espiritualidade e o respeito pela vida .

Responsabilidade Ambiental : Ao observar a natureza de uma perspectiva diferente, os jovens podem desenvolver um senso de responsabilidade em relação ao cuidado do meio ambiente .

Descrição detalhada da atividade:

O clã formado para os JF, será orientado a observar a natureza em seus mínimos detalhes, memorizar isto. Devem caminhar devagar, observando as plantas, animais, cores, formas da natureza. Ao final do percurso (500 m) devem relatar o que viram o que observaram, o que chamou a atenção. Depois são convidados a retornar pelo mesmo caminho, porém desta vez sem olhar para o chão, cada um deve colocar um espelho acima do seu nariz de modo que possa



caminhar olhando apenas pelo espelho. No final, relatar o que observaram, o que chamou a atenção. Em uma frase devem resumir o que foi a experiência e o que aprenderam com esta atividade.

Fundo de cena: Robert Baden-Powell, o fundador do movimento escoteiro, sempre viu a natureza como um laboratório, um clube e um templo. Ele acreditava que o contato com a natureza era essencial para o desenvolvimento dos jovens, ensinando-lhes sobre responsabilidade, cooperação e respeito pelo meio ambiente. Ao longo da trilha que irão percorrer, poderão refletir sobre como Baden-Powell usou suas experiências para que os escoteiros apliquem o nosso lema: sempre alerta, isto para melhor servir.

Materiais necessários para aplicação do módulo: trilha, 10 espelhos pequenos (10x10cm)

Dicas: cuidado para que não caiam e não se machuquem com o espelho, devendo ter as bordas protegidas com material/fita que impeça corte.

Como avaliar esta atividade: a expressão deles se aprenderam a observar as coisas sempre sob vários olhares/aspectos, indicará a eficácia da atividade.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: o comportamento pós a realização da atividade, carregou este olhar para a vida, experiência própria.

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Renato Tratch

Grupo Escoteiro: Vicentino de Toledo Região: PR Numeral: 173

e-mail: renato.tratch@gmail.com Tel.:45 99123-7711

Revisado:

Nome da Atividade: Círculo de Decisões

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Reflexiva

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual e Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: mínimo 2.

Tempo de duração da atividade: 20 minutos

Limite de jovens na atividade: sem limite

Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.



Condições do local (destacar estrutura necessária): Sem especificações.
Objetivos da atividade: Avaliar a escuta ativa, a capacidade de altruísmo e a busca por soluções eficientes.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: 5 - Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de entendimento mútuo. 10 - Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição
Descrição detalhada da atividade: Separa-se os jovens em dois grupos. Em um primeiro momento, cada jovem escreve em um papel, algum dilema que já passou, ou viu acontecer, que deixou alguém mal, ou decepcionado, e chateado(ex: um amigo furou um combinado; um colega está excluído do grupo). A primeira rodada começa com um grupo selecionando um dilema e o questionando ao outro grupo(que será a IA da vez) em como lidar com tal situação. O grupo IA, por sua vez debate e escolhe uma resposta a ser dada, ao receber a resposta o outro grupo decide se continua a questionar ou aceita a resposta, se decidir por questionar, manda uma nova pergunta e assim sucessivamente. Ao acatar a resposta a dinâmica inverte, e o outro grupo que era a IA passa a questionar o outro grupo. Segue a dinâmica até quando ela estiver bem movimentada
Fundo de cena: Num mundo não tão distante, as IAs serão praticamente humanas, capazes de responder e justificar tão bem quanto humanos. E neste momento percebemos que estamos conversando entre IAs, como e quais argumentos uma usará com a outra? Qual a qualidade dessa conversa? O que podemos aprender disso?
Materiais necessários para aplicação do módulo: Papel e Caneta por jovem.
Dicas: Um escotista presente, pode auxiliar ao colocar questionamentos não observados pelos grupos mas jamais interferir em suas respostas. Encerra-se a atividade no momento em que alguma discussão estiver extremamente boa/agitada.
Como avaliar esta atividade: Observar o debate sobre as soluções e argumentos que serão apresentados, e como de fato eles afetam nossa vida cotidiana
Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Ainda não realizada
Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Carla Venturin Trindade- Grupo Escoteiro Jorge Frassati- 02/PR e Thiago Silva - Grupo Escoteiro Tapejara 23/PR

Revisado: Abril/ 2025



Nome da Atividade: "Código Quebrado"

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Estratégia

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual e Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: min. 4

Tempo de duração da atividade: 15-20 min.

Limite de jovens na atividade:

Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária): local seco, sem interferência.

Objetivos da atividade: O objetivo principal da atividade "Código Quebrado" é promover a colaboração e o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas entre os participantes, utilizando enigmas e desafios lógicos.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Desenvolvimento Físico, Intelectual e Social:

1. Desenvolvimento Físico

- Aprimorar Habilidades Motoras: Através dos desafios, os jovens desenvolvem coordenação e agilidade.

2. Desenvolvimento Intelectual

- Estimular o Pensamento Crítico: Através da resolução de problemas e desafios, os jovens aprendem a pensar de forma crítica e criativa.

- Desenvolvimento da Curiosidade: Incentivar a exploração e o desejo de aprender sobre diferentes temas e habilidades.

3. Desenvolvimento Social

- Trabalho em Equipe: Promover atividades que exijam colaboração e cooperação entre os participantes, fortalecendo o espírito de equipe.

- Respeito às Diferenças: Ensinar a importância da inclusão e do respeito às diversas culturas e opiniões.

- Liderança e Responsabilidade: Oferecer oportunidades para que jovens assumam responsabilidades em atividades grupais, desenvolvendo suas habilidades de liderança.

Descrição detalhada da atividade:

1 Escolha dos Enigmas

- Selecione uma variedade de enigmas que sejam desafiadores, mas acessíveis para o clã.

Inclua diferentes tipos, como:

- Charadas: Frases enigmáticas que os participantes precisam decifrar.

- Sudoku Fácil: Um quebra-cabeça simples que pode ser resolvido em equipe.

- Desafios de Lógica: Questões que exigem raciocínio lógico, como problemas matemáticos ou padrões.

2 Sequência de Resolução:

Organize os enigmas de modo que cada resposta forneça uma pista ou parte de uma



"chave" para abrir o cadeado simbólico. Por exemplo, cada resposta correta pode revelar um número ou letra que compõe a combinação final.

3 Execução da Atividade

Divisão das Equipes: Separe os participantes em grupos pequenos (4-6 pessoas) para garantir que todos possam contribuir e se envolver.

Tempo Limite: tempo fixo (15-20 minutos) para resolver todos os enigmas. Isso cria um senso de urgência e incentivo à colaboração.

Finalização

4 Abertura do Cadeado:

- Após resolver todos os enigmas, as equipes devem usar as pistas coletadas para abrir o cadeado simbólico (que pode estar em uma caixa ou envelope).

Fundo de cena:

Durante um acampamento, os integrantes do Clã, viram ao longe um papel, que havia uma mensagem enigmática nele.

"Nas sombras da floresta, onde o vento sussurra segredos, o verdadeiro tesouro se revela apenas aos corajosos que buscam com o coração."

A primeira pista está escondida bem aqui, na floresta (local da atividade).

Cada desafio que será enfrentado levará mais perto do tesouro. Fiquem atentos aos sinais da natureza e saibam usar as suas habilidades para resolver enigmas.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Caneta
- Papel
- Jogos (quebra cabeça, sudoku...)
- Envelope ou caixa

Dicas:

•

- **Como avaliar esta atividade:** Após a atividade, reúna todos para discutir como foi a experiência. Pergunte sobre a importância da colaboração, como resolveram os desafios e o que aprenderam durante o processo.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Carla Venturin Trindade- Grupo Escoteiro Jorge Frassati- 02/PR

Flavia Ferreira Guedes- Grupo de Escoteiros Ilha de Brownsea- 50/PR

Revisado: Abril/ 2025



Nome da Atividade: “Desafio das Duplas”

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Estratégia

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual e Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: min. 4

Tempo de duração da atividade: 15-20 min.

Limite de jovens na atividade:

Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária): local seco, sem interferência.

Objetivos da atividade: Desenvolver agilidade e parceria entre os participantes, promovendo trabalho em equipe e habilidades de comunicação.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Desenvolvimento Físico, Intelectual e Social:

1. Desenvolvimento Físico
O jogo promove o desenvolvimento da agilidade, coordenação motora e resistência física enquanto os jovens correm e se movem para proteger suas bexigas.
2. Desenvolvimento Intelectual
Os participantes devem usar estratégias e pensar rapidamente sobre como se proteger e atacar, desenvolvendo habilidades críticas de resolução de problemas
3. Desenvolvimento Social
A atividade incentiva a cooperação e o trabalho em equipe. Os jovens aprendem a se comunicar efetivamente com seus parceiros e a respeitar as regras do jogo.
4. Desenvolvimento Afetivo:
Os jovens experimentam emoções como alegria, competitividade saudável e empatia ao trabalhar juntos para alcançar um objetivo comum.
5. Desenvolvimento de Caráter: A atividade reforça valores como respeito, solidariedade e honestidade, pois os participantes devem seguir as regras do jogo e apoiar uns aos outros.

Descrição detalhada da atividade:

1 Preparação:

- Delimite uma área de jogo com o bambolê ou corda, garantindo espaço suficiente para que as duplas possam se movimentar.
- Dividir os participantes em duplas. Cada dupla receberá uma bexiga, que deverá ser presa ao corpo de um dos parceiros (por exemplo, entre as costas ou na cintura).

2 Regras do Jogo:

- As duplas devem tentar proteger a bexiga presa ao corpo do parceiro enquanto tentam estourar as bexigas das outras duplas.
- As duplas podem se movimentar livremente dentro da área delimitada.
- Se uma bexiga for estourada, a dupla deve se retirar temporariamente da rodada.
- O jogo continua até que o tempo acabe ou até que todas as bexigas sejam estouradas.
- A dupla que tiver mais bexigas intactas ao final da rodada é declarada a vencedora.



Fundo de cena:

A Missão dos Guardiões da Natureza

Em uma floresta chamada Verdejante, um Clã conhecidos como os Guardiões da Natureza. Eles tinham uma missão muito importante: proteger a biodiversidade da floresta e garantir que todas as criaturas pudessem viver em harmonia.

Um dia, os Guardiões receberam uma mensagem de alerta: uma equipe rival, chamada os Caçadores de Sombras, estava planejando invadir a floresta para capturar as bexigas mágicas que representavam a alegria e a união dos habitantes da natureza. Essas bexigas eram essenciais para manter o equilíbrio da floresta.

Os Guardiões, determinados a proteger suas bexigas mágicas, decidiram que precisavam treinar suas habilidades de parceria e agilidade. Assim, eles organizaram um grande desafio entre si. O objetivo era simples: cada dupla de Guardiões deveria proteger sua bexiga mágica enquanto tentava tocar as bexigas dos Caçadores de Sombras.

Durante o desafio, as duplas aprenderam a trabalhar juntas, comunicando-se e se movendo com agilidade pelos obstáculos da floresta. Cada vez que uma dupla conseguia proteger sua bexiga e tocar a de um adversário, sentiam-se mais fortalecidos na sua missão. No final do dia, não se tratava apenas de ganhar; era sobre aprender a confiar um no outro e a valorizar o trabalho em equipe.

Com o coração cheio de coragem e união, os Guardiões da Natureza estavam prontos para enfrentar os Caçadores de Sombras e garantir que as bexigas mágicas continuassem a brilhar na floresta Verdejante!

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- - Bexigas (uma para cada dupla)
- - Bamboê ou corda (para demarcar a área de jogo)

Dicas:

- - Após cada rodada, permita que os participantes troquem de dupla para promover novas interações e estratégias.
- **Como avaliar esta atividade:** Após todas as rodadas, faça uma roda de conversa onde cada participante pode compartilhar suas experiências e aprendizados. Pergunte sobre momentos em que se sentiram mais unidos ou quando tiveram dificuldades. Pergunte aos participantes como se sentiram durante o jogo. O que aprenderam sobre trabalhar em equipe? Como foi proteger seu parceiro?

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:**Recomendações adicionais:****ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Carla Venturin Trindade- Grupo Escoteiro Jorge Frassati- 02/PR

Flávia Ferreira Guedes- Grupo de Escoteiros Ilha de Brownsea- 50/PR

Revisado: Abril/ 2025



Nome da Atividade: “Missão de Resgate”

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Estratégia

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual e Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: até 10.

Tempo de duração da atividade: 30 minutos

Limite de jovens na atividade: até 10

Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária): Onde possam ser colocados obstáculos.

Objetivos da atividade: Desenvolver a comunicação verbal precisa, a escuta ativa e a confiança entre os membros da equipe através de uma experiência prática e divertida.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Desenvolvimento Intelectual e Social:

1. Comunicação eficaz

- Desenvolver a capacidade de **expressar instruções claras** e compreensíveis.
- Exercitar a **escuta ativa**, a paciência e a atenção ao outro.

2. Construção de confiança e empatia

- Estimular a **confiança mútua** em situações de vulnerabilidade (quando um está vendado).
- Promover a **empatia** ao vivenciar diferentes perspectivas (quem guia e quem é guiado).

3. Trabalho em equipe e cooperação

- Praticar a **cooperação em grupo**, onde todos têm papéis importantes.
- Tomar decisões em conjunto e lidar com **divergências de forma respeitosa**.

4. Autoconhecimento e autorregulação emocional

- Refletir sobre suas próprias reações em situações de incerteza ou dificuldade.
- Praticar o **controle da ansiedade**, especialmente ao estar vendado e confiar no grupo.

Descrição detalhada da atividade:

1. Um jogador é vendado – ele é o **buscador da vez**.
2. O restante da equipe fica fora da “floresta” (área delimitada com obstáculos).
3. O grupo guia o buscador verbalmente até o “ponto onde o desaparecido deixou vestígios”.
4. Ao encontrar o objeto, o buscador retorna (ainda guiado) até o ponto de partida.
5. O grupo troca os papéis e a missão continua até que todos participem.

Roteiro Narrado de Abertura

"ATENÇÃO, PIONEIROS!"

Vocês estão em missão na Floresta Nebulosa, uma região isolada, conhecida por confundir até os mais experientes trilheiros. Um membro da equipe desapareceu há algumas horas enquanto procurava um caminho alternativo para o acampamento.

A neblina está densa, e apenas um explorador por vez pode sair para tentar encontrá-lo. Os demais, com acesso ao mapa e rádio, devem guiá-lo até o último local onde foi visto.

Cuidado: o terreno é traiçoeiro. Obstáculos naturais e armadilhas do ambiente podem confundir seus sentidos. Só com confiança, cooperação e comunicação clara vocês conseguirão resgatar seu colega.

Fundo de cena:



Durante uma trilha em meio à **Floresta Nebulosa**, um dos integrantes do Clã, se separou dos colegas ao sair para procurar um atalho. Uma densa neblina tóxica caiu sobre a mata, exigindo que fossem colocadas vendas para a proteção dos olhos. Para ajudar, o contato via rádio foi perdido.

O grupo precisa montar uma **operação de busca urgente**, mas a visibilidade está comprometida. Apenas um membro por vez pode entrar na mata, para evitar mais desaparecimentos.

O restante da equipe acompanha pelo mapa e deve **guiar o explorador vendado, com comandos verbais**, ajudando a evitar obstáculos e encontrar o local onde **o desaparecido possa ter deixado pistas** (o objeto-alvo).

Todos devem se revezar nas buscas. Cada tentativa precisa ser **rápida, precisa e silenciosa**, pois a floresta também guarda perigos desconhecidos.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Vendas
- Objetos que representem o “colega perdido” (mochila, lenço, garrafa)
- Obstáculos (cones, cordas, cadeiras, galhos)

Dicas:

- Música ambiente com sons de floresta.

Como avaliar esta atividade: Avaliação em roda de conversa.

Após a atividade, conduza uma conversa guiada com perguntas reflexivas como:

- Como foi a experiência de guiar alguém apenas com a voz?
- O que você sentiu ao estar vendado e depender do outro?
- Que tipo de comunicação funcionou melhor?
- Alguém ficou confuso? Por quê?
- O que essa missão revelou sobre como confiamos uns nos outros?

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Divertiram-se e perceberam as dificuldades causadas pelos ruídos e interpretações equivocadas na comunicação, além das barreiras pessoais em confiar nos outros.

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Carla Venturin Trindade- Grupo Escoteiro Jorge Frassati- 02/PR

Juliana Alves de Faria- Grupo de Escoteiros do Ar Brigadeiro Eppinghaus- 04/PR

Revisado: Abril/ 2025

Nome da Atividade: Rota Estratégica

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Estratégia

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: até 10.

Tempo de duração da atividade: 30 minutos

Limite de jovens na atividade: até 10



Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.
Condições do local (destacar estrutura necessária): Sem especificações.
Objetivos da atividade: Praticar tomada de decisões estratégicas, em grupo.
Objetivos educativos que podem ser atingidos: Desenvolvimento Intelectual: *Observação e Atenção: A atividade instiga uma análise detalhada das situações. *Conhecimentos de Orientação, Primeiros Socorros e segurança em atividades.
Descrição detalhada da atividade: Os grupos recebem um roteiro com uma série de situações que seu Clã está enfrentando em uma trilha. A cada rodada recebem opções e consequências. Devem votar e justificar a melhor ação. Exercício de Tomada de Decisão: Jornada na Trilha Contexto Geral: Seu Clã fazendo uma trilha de dois dias no Morro do Anhangava , uma das montanhas mais conhecidas da região metropolitana de Curitiba, localizada em Quatro Barras. O tempo está instável, o terreno é rochoso e a conexão de celular é limitada. Cada escolha pode impactar a segurança e o sucesso da jornada. <hr/> ♦ Situação 1: Mudança Repentina do Tempo Cenário: Vocês estão a 3 km do acampamento-base quando o tempo muda de forma brusca. Uma forte tempestade se aproxima, com vento, chuva intensa e neblina reduzindo a visibilidade. Escolhas: A) Procurar um abrigo natural e esperar a tempestade passar. B) Continuar a trilha com cuidado, usando capas de chuva e lanternas. C) Retornar imediatamente, mesmo com a dificuldade de visibilidade. D) Usar o GPS ou mapa para tentar encontrar um ponto de apoio mais próximo. <i>Discussão adicional:</i> <ul style="list-style-type: none">• Quais são os riscos de continuar ou de esperar?• O grupo tem equipamentos adequados para enfrentar o frio e a chuva?• Qual o nível de preparo físico e psicológico do grupo? <hr/> ♦ Situação 2: Torção de Tornozelo em Área Remota Cenário: No dia seguinte, a 5 km do ponto mais próximo de apoio, um dos integrantes do grupo torce o tornozelo. Não há sinal de celular e o local é isolado. Escolhas: A) Imobilizar o tornozelo com faixas e seguir devagar com apoio. B) Montar um acampamento improvisado e esperar por ajuda. C) Um membro do grupo segue sozinho até encontrar sinal ou socorro. D) Usar sinalizadores ou apitos para tentar chamar atenção de outros trilheiros. <i>Discussão adicional:</i> <ul style="list-style-type: none">• O grupo está preparado para passar a noite no local?• Há suprimentos e primeiros socorros suficientes?• Qual o estado emocional da pessoa ferida e dos demais? <hr/> ♦ Situação 3: Desorientação na Trilha Cenário: Durante a descida no fim da tarde, o grupo se distrai e acaba pegando uma trilha lateral sem perceber. Após 20 minutos caminhando, vocês notam que não há mais sinalização e a paisagem parece diferente do caminho da ida. Escolhas: A) Voltar imediatamente pelo mesmo caminho e tentar reencontrar o ponto da bifurcação.



B) Continuar seguindo adiante na esperança de sair em algum outro ponto conhecido.

C) Subir em uma elevação próxima para tentar se orientar visualmente.

D) Parar, marcar o local e esperar até o nascer do sol (se já estiver escurecendo).

Discussão adicional:

- Como equilibrar o impulso de continuar andando com a segurança de não se perder mais ainda?
- Qual a importância de sinalizar e registrar pontos de referência durante a trilha?

♦ Situação 4: Picada de Inseto ou Animal Peçonhento

Cenário:

Um dos membros do grupo é picado por um inseto desconhecido (ou possível aranha/escorpião) e começa a sentir dor, inchaço e mal-estar.

Escolhas:

A) Lavar o local, manter a calma e observar os sintomas antes de decidir o que fazer.

B) Carregar a pessoa de volta até a base, mesmo que isso atrase o grupo por horas.

C) Usar o kit de primeiros socorros e tentar aliviar os sintomas no local.

D) Um dos membros vai em busca de ajuda, deixando o restante com o ferido.

Discussão adicional:

- O grupo conhece os procedimentos básicos para picadas?
- Há como identificar o animal/inseto?
- Qual o impacto da decisão na segurança geral do grupo?

♦ Situação 5: Falta de Água Potável

Cenário:

O grupo calculou mal a quantidade de água, e durante o segundo dia de trilha percebe que o estoque está acabando. Ainda faltam algumas horas até o fim do percurso.

Escolhas:

A) Racionar a água entre todos, mesmo que em pequenas quantidades.

B) Procurar uma fonte natural de água e ferver antes de consumir (se possível).

C) Caminhar mais rápido para terminar logo a trilha.

D) Usar purificadores de água portáteis (caso tenham) ou pastilhas.

Discussão adicional:

- Como prevenir esse tipo de situação?
- O grupo está preparado para identificar fontes seguras de água?
- Qual o risco de desidratação em trilhas sob esforço físico?

Fundo de cena: Você e seu Clã, estão fazendo uma trilha de dois dias no **Morro do Anhangava**, uma das montanhas mais conhecidas da região metropolitana de Curitiba, localizada em Quatro Barras. O tempo está instável, o terreno é rochoso e a conexão de celular é limitada. Cada escolha pode impactar a segurança e o sucesso da jornada.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Papel com enredo e caneta.

Dicas: Se possível, manter um Escotista mediando os diálogos e decisões, questionando as escolhas.

Como avaliar esta atividade: Por meio de observação da interação da Equipe, envolvimento nas decisões e estratégias adotadas.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Despertou o interesse por técnicas escoteiras e noções de segurança em atividades.

Recomendações adicionais:



ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Carla Venturin Trindade- Grupo Escoteiro Jorge Frassati- 02/PR

Juliana Alves de Faria- Grupo de Escoteiros do Ar Brigadeiro Eppinghaus- 04/PR

Revisado: Abril/ 2025

Nome da Atividade: Rua x Avenida

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Estratégia, Prático / Colaborativo

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual, Afetivo e Caráter

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: min.20

Tempo de duração da atividade: 15-20 min.

Limite de jovens na atividade:

Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária): área plana

Objetivos da atividade: O objetivo principal da atividade "Código Quebrado" é promover a colaboração e o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas entre os participantes, utilizando enigmas e desafios lógicos.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Desenvolvimento Físico, Intelectual, Afetivo e Caráter:

1. Físico

Desenvolvimento da Agilidade e Coordenação: O jogo pode envolver correr, saltar e se mover rapidamente, ajudando a melhorar as habilidades motoras e a agilidade dos participantes.

Promoção da Atividade Física: Incentivar hábitos saudáveis através da prática regular de atividades físicas em um ambiente divertido.

2. Intelectual

Pensamento Crítico: Os jovens podem ser desafiados a resolver problemas ou criar estratégias para superar obstáculos no jogo, estimulando a criatividade e o raciocínio lógico.

Aprendizado de Regras e Estruturas: Entender as regras do jogo ajuda a desenvolver a capacidade de seguir normas e compreender estruturas sociais.

3. Afetivo

Gestão das Emoções: Os jovens aprendem a lidar com emoções como alegria, frustração ou competição saudável, desenvolvendo inteligência emocional.

4. Caráter

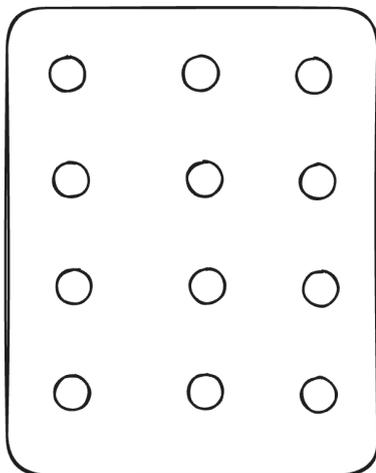
Ética e Fair Play: Promover uma cultura de respeito pelas regras do jogo ajuda os jovens a entenderem a importância da ética nas competições e nas interações sociais.



Descrição detalhada da atividade:

Em um campo delimitado, deve-se escolher um jovem para ser o "caçador", iniciando fora do campo, e outro para ser a "caça" iniciando no meio do campo.

Os demais jovens devem ser posicionados como na imagem abaixo, com os braços abertos (como o Cristo redentor) e todos na mesma direção, formando ruas.



Ao sinal de início, deve-se iniciar o pega-pega entre as ruas formadas pelos jovens, não podendo em nenhum momento passar pelo bloqueio formado pelos braços.

Quando o "caçador" gritar "RUA", os jovens devem girar para a esquerda, mudando a direção das ruas, e ao gritar "Avenida" deve retornar à posição inicial;

Realizar várias rodadas alternando o poder de gritar "RUA" entre o "caçador", a "caça" e alguém externo.

Após o fim da atividade, dar um tempo para que os jovens possam discutir sobre como o poder de decisão sobre as decisões do ambiente facilitam ou dificultam a atividade.

Exemplo de execução: <https://www.youtube.com/watch?v=xG8YW1e-gmQ>

Fundo de cena:

Em uma aldeia escondida entre montanhas e florestas, viviam jovens de um Clã que sonhavam em se tornar grandes líderes. Eles passavam seus dias em busca de desafios que os ajudassem a se tornarem mais ágeis, sábios e unidos.

Um dia, o/a Mestre da aldeia convocou todos os jovens para um grande desafio chamado "Rua x Avenida". E explicou que esse desafio era uma oportunidade para eles aprenderem sobre o poder da tomada de decisão e como as escolhas podem influenciar o resultado das situações.

parte de uma estratégia maior, onde cada movimento contava.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Corda/Cone

Para demarcar o campo.

Dicas:

Como avaliar esta atividade: Analisar como os jovens se comportam perante as regras do jogo, a atenção perante os sinais de voz, além da percepção sobre como a dinâmica do jogo é influenciada conforme quem tem controle do ambiente.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:**Recomendações adicionais:**

XXXI JOGOS DA FRATERNIDADE

Caderno de Atividades

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Everton Emilio Tavares

Grupo Escoteiro: Aldeia Verde

Região: PR Numeral: 186

e-mail: everton.tavares.dev@gmail.com

Tel.: (45)988077141

Revisado:

Elaborada por: Flavia Ferreira Guedes

Grupo Escoteiro: Ilha de Brownsea

Região: PR Numeral: 50

e-mail: guedes.flavia@uebpr.org.br

Tel.: (41)988668741

Revisado: Abril/ 2025

Nome da Atividade: Circuito Desafio Total

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ativa

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Físico e Intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: mínimo 4.

Tempo de duração da atividade: 15 minutos

Limite de jovens na atividade: sem limite

Local onde será realizada a atividade: Pode ser realizada em local fechado ou aberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária): O espaço deve ser amplo o suficiente para um circuito. Deve conter 2 pontos fixos para aplicar o slackline

Objetivos da atividade: Superar desafios físicos e mentais em equipe.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

- 2 - Administrar corretamente seu tempo na busca do equilíbrio entre suas diversas atividades.
- 3- Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.
- 4 - Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Descrição detalhada da atividade:

Deve-se preparar um circuito contendo:

1 - Um curto espaço com slackline para ser atravessado;

ou 1a - Um espaço a ser atravessado apenas utilizando 2 tijolos ou alguma plataforma de mesmo tamanho

2 - Um percurso em zigzag sinalizado por cones, onde deverá percorrer segurando uma mochila cargueira bem pesada!

Obs.: segurando a mochila e não à carregando nas costas/ombros, o quesito esforço e



desconforto deve ser uma questão aqui!

3 - Um espaço com peças de Tangram e 3 formatos para serem executados

4 - Uma linha formada por 10 copos descartáveis separados por aproximadamente 1,5m, que devem ser recolhidos 1 por vez

Separa-se os jovens em equipes de 4 pessoas, onde cada uma deverá completar o percurso em até 5 min, ou por competição havendo dois percursos feitos. As equipes definem onde cada jovem ficará.

Ao apito do aplicador o circuito se inicia, sendo que uma parte só pode ser iniciada após a conclusão da anterior, e somente aquele jovem indicado pode concluir sua parte.

Ganha aquela equipe concluiu em melhor tempo e/ou passou pelo maior percurso.

Fundo de cena: O mundo evoluiu de tal forma, que agora temos tecnologia avançada o suficiente para observar em detalhes todo o nosso processo mental. E agora um grupo de cientistas resolveu observar a mente de um jovem e como ela segue em um dia comum.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Cordas, Slackline, Cones, Peças de Tangram em tamanho grande, Sombras dos formatos formados pelo tangram e seus respectivos gabaritos para correção, Copos Descartáveis, Mochila e objetos para deixá-la pesada

Dicas: O circuito podem ser bem variado, mas desde que contenha desafios em áreas diferentes como exemplo: Equilíbrio, Força, Raciocínio, Agilidade

Como avaliar esta atividade: Convida-se os jovens a refletir usando a atividade como uma metáfora, de como está o processo mental deles atualmente, se estão coordenados ou tentando resolver varias coisas ao mesmo tempo, muitas vezes desconexas uma da outra, sem correlação e de forma completamente individual, sem dividir/se abrir com outros

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Ainda não realizada

Recomendações adicionais:

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: seguir o plano de segurança apresentado pela coordenação de atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Carla Venturin Trindade- Grupo Escoteiro Jorge Frassati- 02/PR e Thiago Silva - Grupo Escoteiro Tapejara 23/PR

Revisado: Abril/ 2025



5. MENSAGEM FINAL

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos os voluntários, Coordenadores de Ramo e a todos que contribuíram para a construção deste caderno. Seu empenho, dedicação e colaboração foram fundamentais para que este projeto se tornasse realidade. Muito obrigado por fazerem parte dessa jornada!

Que os Jogos da Fraternidade sejam um momento de união, aprendizado e diversão para todos os escoteiros do Paraná! Que cada atividade fortaleça nossos laços de amizade e cooperação, e que possamos levar para casa não apenas conquistas, mas também memórias inesquecíveis e o espírito de fraternidade que nos une. Vamos juntos fazer desta atividade uma celebração da nossa paixão pelo escotismo!

Boa sorte a todos!

União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

Curitiba, 15 de abril de 2025

