

CADERNO DE ATIVIDADES

ACAMLOBOS

VIAGEM ESPACIAL



Escoteiros do Brasil
Paraná

1. BOAS VINDAS

Sejam todos muito bem-vindos ao **Caderno de Atividades do Acamlobos 2025**, uma atividade criada para fortalecer os laços de amizade e colaboração entre os grupos dos distritos 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 o ramo de maneira que cada grupo possa aprender, se divertir e desenvolver habilidades específicas dentro do seu estágio de crescimento.

3. PROPÓSITO

O **AcamLobos** é uma oportunidade única de vivência escoteira voltada especialmente para os **Lobinhos e Lobinhas**, respeitando sua etapa de desenvolvimento, suas descobertas e sua forma de aprender brincando.

Mais do que um acampamento, é um momento de celebrar a vida em Alcateia, reforçando os valores da **amizade, do respeito, da obediência, da ajuda ao próximo** e do **trabalho em equipe**.

Cada atividade deste caderno foi pensada com muito carinho para estimular a **curiosidade, a imaginação, a cooperação e o senso de pertencimento** dos nossos Lobinhos, favorecendo a vivência do “Melhor Possível” em cada ação.

Neste universo de aventuras, o AcamLobos busca promover experiências que contribuam para o desenvolvimento das crianças como **membros ativos, felizes e solidários da alcateia e do mundo**.

4. DATA

A proposta é que o Acamlobos, aconteça dentro dos Distritos Escoteiros, nos dias 04 e 05 de outubro de 2025.

Se não for possível fazer na data proposta, a atividade pode ser realizada em uma data mais apropriada para o Distrito até o dia 31 de outubro de 2025.

5. TEMA

O tema escolhido para o ACAMLOBOS 2025 é “Viagem Espacial”, na qual convida todos a explorarem o desconhecido em uma viagem espacial que vai levar nossos pequenos grandes exploradores além das estrelas. Preparem seus trajes, ajustem os capacetes e deixem a imaginação decolar!

Durante essa missão interplanetária, cada atividade proposta será uma etapa da jornada - seja um treinamento na base espacial, um passeio por planetas misteriosos ou a defesa de nossa nave contra meteoros. Tudo estará conectado com o desenvolvimento dos nossos lobinhos, incentivando a autonomia, a vivência em grupo e, claro, muita diversão!

Será uma atividade distrital com o objetivo de proporcionar aos jovens do Ramo Lobinho inesquecíveis aventuras pelo espaço. A tripulação está formada. Os motores estão prontos. O espaço nos espera.

6. PROJETO DAS ATIVIDADES

De acordo com as orientações da [Resolução 001/2018](#), todas as **atividades distritais** devem ser submetidas à **aprovação da Diretoria Regional do Paraná**.

Por isso, é necessário que o **Coordenador**, já nomeado, encaminhe os seguintes documentos para análise:

- Projeto da Atividade
- Planilha Financeira
- Plano de Segurança Preliminar

Os documentos devem ser enviados para o e-mail: projeto.atividades@escoteirospr.org.br

Para facilitar esse processo, a **Diretoria de Atividades do Paraná** disponibilizou um **drive com os modelos dos documentos** exigidos.

🔗 **Acesse o drive com os modelos : [ATIVIDADES REGIONAIS - DOCUMENTOS/MODELOS](#)**

6.1 Boletins e abertura da atividade no PAXTU ADM

Após a aprovação do projeto pela Diretoria Regional, será divulgado um boletim específico contendo as informações e particularidades de cada Distrito.

Em seguida, será aberta a fase de **inscrições pelo sistema PAXTU ADM**, exclusivamente para os Grupos Escoteiros pertencentes aos Distritos participantes.

Por se tratar de uma **atividade distrital com aprovação regional**, as inscrições deverão obrigatoriamente ser realizadas **pelo PAXTU ADM**, seguindo os procedimentos oficiais.

7. PROGRAMAÇÃO

A programação deve seguir de acordo com a disponibilidade de cada Distrito. As atividades apresentadas neste caderno é uma sugestão e deve ser flexibilizada ou adaptada conforme as possibilidades e necessidades de cada distrito participante.

7.1 Sugestão de Programação

SÁBADO - 04/10/2025	
07h00	Abertura do Campo
08h00 - 09h00	Credenciamento
09h00 - 09h30	Cerimônia de abertura/Grande Uivo
09h30 - 10h00	Separação das Matilhas
10h00 - 11h30	1ª RODADA DE BASE
11h30 - 12h30	2ª RODADA DE BASE
12h30 - 14h00	Almoço
14h00 - 15h30	3ª RODADA DE BASE
15h30 - 16h00	Lanche
16h00 - 17h30	4ª RODADA DE BASE
17h30 - 18h00	Banho, higiene, ATL
18h00 - 18h30	Ensaios para Flor Vermelha
18h30 - 19h30	Jantar
19h30 - 20h00	Jogo Noturno
20h00 - 21h00	Flor Vermelha
21h00 - 22h00	Ceia (avaliação informal do dia com os Lobinhos)
22h00 - 22h30	Silêncio
DOMINGO - 05/10/2025	
07h00 - 08h30	Higiene matinal + café da manhã
08h30 - 09h00	Momento Espiritual
09h00 - 10h30	5ª RODADA DE BASE
10h30 - 11h00	Lanche
11h30	Encerramento/Grande Uivo/Caça Livre

8. ESPAÇOS SEGUROS

Estejam atentos aos Espaços Seguros durante a escolha do local de acampamento ou acantonamento, ao programar as atividades, ao perceber algo incomum com as crianças

da sua ou outras alcateias. Tanto os jovens quanto os adultos devem ser orientados quanto a estes aspectos.

Os Escoteiros do Brasil Região do Paraná, seguindo as práticas recomendadas pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro recomendam aos Coordenadores do AcamLobos reservar um espaço físico destinado à prática de acolhimento e escuta ativa. Neste espaço, jovens e adultos poderão ser acolhidos e reportar toda e qualquer situação de constrangimento, violência física, emocional ou psicológica, bullying e demais situações nas quais sintam-se desconfortáveis. Tais espaços devem contar com a presença de profissionais ou voluntários da área de saúde mental ou pessoas da total confiança da Diretoria de Espaços Seguros.

De maneira complementar, recomendamos que os escotistas leiam atentamente a Política Nacional dos Espaços Seguros e o Capítulo 16 do P.O.R. - Espaços Seguros e Proteção Infantojuvenil e implementem as orientações ali descritas, antes e durante o AcamLobos.

9. AGRADECIMENTO

Agradecemos profundamente a todos os voluntários 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 o Acamlobos seja uma experiência inesquecível para todos nós! Boa sorte a todos.

MARISSIL REGINA SILVA BASSOI

Coordenadora Regional do Ramo Lobinho
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

KRIGNE KELLER CORRÊA

Diretora de Programa Educativo
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

DANIELE ROBERTA DA SILVA

Diretora de Atividades
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

CARLOS KAROL GEROLOMO

Diretor de Métodos Educativos
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

ROSANO OURIQUES

Diretor Presidente
União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

Curitiba, 05 de agosto de 2025

3) Descrição:

Inspirados pela rotação única de Urano, que gira de lado, nossa atividade principal será um desafio de equilíbrio e coordenação. Esta atividade pode ser adaptada para diferentes níveis de dificuldade e para garantir a participação de todos.

Fases da Rotação Congelante

- **Fase 1: Aquecimento Orbital** - Aquecer o corpo e praticar movimentos de rotação e translação.
 - Ao som da música, os lobinhos devem caminhar, correr, pular, girarem em torno de si mesmos dentro de sua área demarcada, simulando o movimento de um planeta em órbita. Quando a música parar, todos devem "congelar" na posição em que estiverem, como se a temperatura de Urano os tivesse congelado. Quem se mexer enquanto a música estiver parada, faz uma pequena "volta extra" em sua órbita (uma corrida rápida ao redor da área).
- **Fase 2: O Eixo Inclinado de Urano** - Equilíbrio e a concentração, simulando a rotação lateral de Urano.
 - Cada lobinho recebe uma bola de isopor ou bexiga. O desafio é caminhar pela área da equipe, equilibrando a bola na cabeça, sem deixá-la cair. Adicione obstáculos leves (cones, almofadas, bambolês etc.) que os lobinhos devem desviar enquanto equilibram a bola. Se a bola cair, o lobinho deve parar, pegá-la, colocá-la de volta na cabeça e continuar de onde parou. Para simular o eixo inclinado de Urano, os lobinhos podem tentar caminhar inclinando o corpo para um lado, mantendo a bola na cabeça
- **Fase 3: A Tempestade de Metano** - Promover o trabalho em equipe e a comunicação sob pressão.
 - Os lobinhos de cada equipe devem dar as mãos, formando uma corrente. O objetivo é atravessar a área demarcada sem soltar as mãos, como se estivessem enfrentando uma tempestade de metano em Urano. A equipe deve transportar um "objeto" (uma corda, um bambolê) sem soltar as mãos. Um ou dois lobinhos da equipe (designados pelos chefes) terão os olhos vendados (ou deverão mantê-los fechados), simulando a dificuldade de visibilidade em Urano. Os outros lobinhos devem guiá-los apenas com a voz e o toque das mãos, sem soltá-las. Se a corrente se quebrar, a equipe deve recomeçar do ponto de partida.
- **Fase 4: O Resgate Espacial** - Ensinar a importância da resiliência e da ajuda mútua
 - Um lobinho de cada equipe é designado como o "astronauta preso" em Urano. Ele deve ficar deitado no chão, no centro da área. Os outros lobinhos da equipe devem "resgatá-lo" sem tocar o chão com as mãos (simulando a superfície escorregadia de gelo). Eles devem usar apenas o corpo para empurrar, puxar ou rolar o "astronauta" até um ponto seguro (a borda da área). Se o "astronauta" tocar o chão com as mãos ou se os "resgatadores" usarem as mãos, a equipe deve recomeçar.

4) Fundo de cena: Nossa próxima aventura nos levará aos confins do Sistema Solar, a um planeta misterioso e gelado: Urano! Conhecido por sua rotação peculiar, onde ele parece rolar de lado em sua órbita, Urano nos desafia a pensar de forma diferente e a superar obstáculos. Nesta missão, vocês serão verdadeiros exploradores espaciais. Imaginem que a Patrulha Espacial dos Lobinhos recebeu uma importante missão: explorar o distante planeta Urano. Para isso, cada equipe precisará superar os desafios de sua rotação lateral e de seu ambiente gelado. A jornada será longa e cheia de obstáculos, exigindo que todos trabalhem juntos e usem sua inteligência para alcançar o objetivo final: coletar amostras de Urano e retornar à base!
5) Materiais Necessários: Cordas ou fitas para demarcar áreas (aproximadamente 5 metros de comprimento por equipe) Bolas de isopor ou bexigas (uma por lobinho) Música animada (com momentos de pausa) Obstáculos leves (cones, almofadas, bambolês, etc)
6) Preparação prévia: Divida o espaço em várias áreas retangulares (uma para cada equipe de 5 lobinhos), demarcadas com cordas ou fitas. Cada área deve ser grande o suficiente para que os lobinhos possam se mover livremente sem esbarrar uns nos outros. No centro de cada área, coloque um ponto de partida
7) Dicas:
8) Como Avaliar a Atividade: Observar o trabalho em equipe, perseverança, respeito ao próximo
9) Anexos:
10)Elaborada por: Maria Eduarda de Lucia 72/PR. 41 99916-1256. delucia.duda@gmail.com

3) descrição:

O chefe responsável vai contar o fundo de cena e trazer os lobinhos para a atmosfera da estação espacial Baden Powell VII onde nossos pequenos cientistas irão desvendar os mistérios desse lindo planeta azul! Nesse momento nosso chefe responsável dividirá o grupo em 4 matilhas (equipes de pesquisa) e dará uma prancheta para cada matilha e pedirá que todas as descobertas dos nossos cientistas sejam registradas ali, cada matilha irá para uma área de pesquisa (base/parte).

Parte 1 – Descoberta do gigante de gelo

Todos juntos, posicionados ao redor de uma mesa de trabalho onde estarão os equipamentos de proteção individual que todos deverão usar (óculos e luvas) e as ferramentas necessárias para a tarefa (lixa, sal, canecas com água morna etc.). Os lobinhos se alternarão entre percorrer os corredores da estação espacial (labirinto de sisal) e pegar as amostras do planeta (cubos/pedras de gelo com mensagens dentro) com os robôs coletores (caixas de papelão com térmicas dentro) levar de volta até a mesa de trabalho e retirar as mensagens coletadas sobre o planeta de dentro do cubo e em seguida anotar todas as informações coletadas na prancheta.

Parte 2 – Entre Luas e Anéis

Os lobinhos entraram no observatório panorâmico da estação espacial e agora vão observar através das janelas da estação os anéis e luas de Urano e contar quantos eles são. Eles estarão divididos em dois grupos, posicionados em lados opostos do campo de jogo. O campo de jogo estará dividido ao meio por uma corda (sisal/ou outro material) com arcos/bambolês posicionados lado a lado amarrados nela por toda a sua extensão e esta corda deve estar posicionada a uma altura do chão que os lobinhos não a alcancem. Em cada lado do campo teremos 3 baldes, um balde contendo bolinhas de plástico (luas), um balde contendo bexigas com água e pequenos arcos/pulseiras de plástico amarrados nelas (anéis) e um balde vazio. Nas extremidades de fundo dos dois lados do campo teremos 1 Flip Chart com um desenho de uma paisagem espacial contendo um número de luas e um número de anéis de Urano, cobertos com um tecido de TNT com uma abertura (janela da estação espacial) por onde os lobinhos possam olhar o desenho.

Ao sinal (pode ser um apito ou sirene/buzina) os lobinhos dos dois lados do campo vão ter 2 minutos para olharem o desenho no Flip chart do seu lado do campo e contarem o número de luas e de anéis que tem na paisagem. Ao final do tempo todos os lobinhos devem correr primeiro para os baldes das bolinhas (luas) e arremessar para o lado contrário as bolinhas passando por dentro dos arcos, mas somente o número de bolinhas igual ao número de luas que eles contaram no desenho, enquanto arremessam as bolinhas os lobinhos já vão catando as bolinhas que estão sendo arremessadas pelo outro lado e guardando no seu balde vazio. Na sequência os lobinhos vão pegar as bexigas e repetir o processo que fizeram com as bolinhas só que dessa vez um grupo vai lançar e o outro grupo vai tentar pegar as bexigas sem que elas estourem retirar o arco delas e colocá-los no balde junto com as bolinhas que eles recolheram antes, depois que as bexigas de um lado terminarem o outro lado repete o processo (o número de bexigas tem que ser o número de anéis também) Ao final os lobinhos devem contar quantas bolinhas tem em cada balde e somá-las e fazer a mesma coisa com os arcos tendo então o número de luas e anéis que Urano possui.

Parte 3 – Girando na Contramão

Os lobinhos irão aprender sobre rotação e translação planetárias na nossa super área de testes astrofísicos e experimentar um pouco da ação da gravidade! Antes de começar o chefe responsável vai falar brevemente sobre o que é rotação e translação e mostrar o movimento em pé em volta de um arco que está no chão, do mesmo jeito que os lobinhos vão fazer na atividade. Inclusive mostrando como é a rotação de Urano que é de lado, ou seja, o chefe vai deitar no chão e rolar enquanto dá a volta no arco. Os lobinhos irão percorrer um circuito formado por arcos colocados no chão, carregando um copo de plástico cheio de uma bebida colorida (xarope de fruta) que representarão os 8 planetas em ordem do mais distante para o mais próximo do sol (começa o circuito no mais distante), em cada arco os lobinhos deverão deixar o copo no centro do arco e pegar um bastão que estará posicionado ao lado do arco apoiá-lo na testa e girar em torno do bastão o número de vezes correspondente ao número que aquele planeta está em relação ao sol, por exemplo Urano é o planeta 7 então o lobinho tem que girar sete vezes em torno do bastão quando estiver no arco representando Urano. Depois de girar o lobinho vai reproduzir o movimento que aquele planeta faz em torno de si mesmo (no caso de Urano o lobinho vai ter que deitar no chão e rolar enquanto dá a volta no arco) e do sol

em volta do arco por uma vez então vai pegar o copo sem derrubar e sem cair e seguir para o próximo arco onde repetirá todo o processo. Quando chegar ao final do circuito o lobinho pode beber a bebida ou derramá-la de vez. Podem ser feitos 2 circuitos lado a lado com menos planetas se for necessário para otimizar o tempo. Ao final os lobinhos devem anotar como é a rotação e a translação de Urano.

Parte 4 – Cade o Chão?

Vocês sabem que Urano não tem superfície não é mesmo?! Então, precisamos treinar para trabalhar coletando amostras da composição do planeta sem tocar o chão. Os lobinhos vão percorrer um caminho de aventura formado por "falsas baianas", pontes de escada, slacklines posicionados em paralelo e todo tipo de obstáculo que possa ser colocado no trajeto (pneus troncos, etc) que evite que os lobinhos coloquem pés e mãos no solo, coletando pequenos receptáculos (potinho do kinder ovo por exemplo) colocados pelo caminho com papeis dentro explicando cada substância da qual Urano é formado. Ao final os lobinhos devem anotar tudo na prancheta.

Cada grupo terminará sua aventura em uma base diferente então todos os chefes devem saber o fechamento da atividade, perguntar se os lobinhos aprenderam sobre Urano, qual foi a informação mais legal e agradecer aos nossos cientistas pela ajuda!

3) Fundo de cena: Os lobinhos são cientistas que acabaram de desembarcar na Estação Espacial de Pesquisa Baden Powell VII, sim, existem sete estações Espaciais Baden Powell pelo nosso sistema solar, uma responsável por cada planeta e vocês acabaram de chegar na que estuda o planeta Urano, vocês vão nos ajudar a descobrir e estudar os mistérios desse gigante Azul, vamos lá?!
4) Materiais Necessários: Rolo de corda de sisal, copos plásticos descartáveis, Bambolês, bolinhas de plástico, 2 Flip Charts, bastões, Slacklines (3 no mínimo), cordas, luvas de borracha (24), óculos de proteção (24), Caixa térmica com tampa, Garrafa térmica, lixas, impressões com informações e ilustrativas, potinhos ocos para colocar papeis dentro, bexigas, baldes, tecido tnt, sal, argolas pequenas, pranchetas (4) e lápis.
5) Preparação prévia: deve-se estudar as informações sobre o planeta, fazer os cubos de gelo com as mensagens dentro, fazer a bebida de xarope de fruta colorida, encher as bexigas com água, água quente na garrafa térmica, imprimir tudo o que precisar. Deixar gazebos e toldos reservados para proteger as áreas que podem estragar em caso de chuva.
6) Dicas: Se caracterizar como cientistas ou astronautas com jalecos e macacões, colocar instruções sinalizando a direção dos movimentos nos arcos da parte 3.
7) Como Avaliar a Atividade: Identificar se os lobinhos realmente trabalharam em equipe, perguntar sobre o conhecimento que eles adquiriram e do que foi que eles mais gostaram, identificar pontos de dificuldade durante a aplicação e onde daria para mudar ou melhorar
8) Anexos:
9) Elaborada por: Rodrigo Celis 72/PR (41)98936751 rodrigodde@hotmail.com

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Desafio Criogênico de Urano

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Lobinho

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

Número: 30 lobinhos na base

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 chefes

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30 jovens

Local onde será realizada a atividade: Área externa ampla. Em caso de chuva área ampla coberta.

Condições do local (destacar estrutura necessária): Terreno plano, de preferência com grama ou piso

Objetivos da atividade: Estimular a imaginação, o trabalho em equipe, a agilidade e a resolução de problemas dos lobinhos, explorando as características únicas de Urano.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Cognitivos:

- **Estimular a atenção:** Ao procurar os "Cristais de Netuno" e as "Mensagens Estelares" em meio ao cenário espacial, os lobinhos praticam o foco e a concentração.
- **Fomentar a imaginação:** O tema da missão espacial e os elementos lúdicos ("Cristais de Netuno", "Naves Espaciais", "Buracos Negros", "Mensagens Estelares") incentivam a criatividade e a capacidade de imaginar situações e cenários.
- **Promover a interpretação e a comunicação:** Ao decifrarem as "Mensagens Estelares", seja através de desenhos ou letras, os lobinhos exercitam a capacidade de interpretar símbolos e comunicar suas ideias em grupo.
- **Desenvolver a compreensão de regras:** A atividade possui regras claras (coletar um cristal por vez, evitar os buracos negros, resgate do colega), que ajudam os lobinhos a entenderem e seguir instruções.

Socioemocionais:

- **Fortalecer o espírito de equipe:** A necessidade de trabalhar em conjunto para coletar os cristais, resgatar colegas "presos" e decifrar as mensagens estimula a colaboração e o senso de pertencimento ao grupo.
- **Incentivar a comunicação:** A troca de informações e a coordenação entre os membros da equipe são essenciais para o sucesso da missão, promovendo a comunicação eficaz.
- **Desenvolver a responsabilidade:** Cada lobinho tem um papel na coleta dos cristais e no apoio aos seus companheiros, fomentando um senso de responsabilidade individual dentro do contexto da equipe.

- **Promover a empatia e a ajuda mútua:** A regra do "resgate" nos "Buracos Negros" incentiva a preocupação com o bem-estar do colega e a disposição de ajudar.

Psicomotores:

- **Aprimorar a coordenação motora grossa:** A corrida para coletar os cristais e retornar à nave desenvolve habilidades como correr, desviar de obstáculos e manter o equilíbrio.
- **Estimular a coordenação viso-motora:** A ação de pegar os pequenos "Cristais de Netuno" e depositá-los na cesta refina a coordenação entre a visão e os movimentos das mãos.
- **Desenvolver a percepção espacial:** A necessidade de se locomover pela área da atividade, contribui para a consciência do espaço ao redor.

Preparação (antes da chegada dos lobinhos):

1. Espalhe os "Gases Congelantes" pela área de atividade.
2. Organize os "Anéis de Urano" em diferentes pontos da área, alguns sobrepostos ou inclinados.
3. Prepare as "Estações de Pesquisa" com os materiais correspondentes. Coloque os cartões de símbolos na Estação 1, as peças de encaixe na Estação 2 e os recipientes e colheres na Estação 3.
4. Coloque uma cesta/balde perto de cada conjunto de "Anéis de Urano".
5. Divida os 30 lobinhos em 6 equipes de 5 integrantes cada.

Fundo de cena:

Reúna os lobinhos e explique que eles são exploradores espaciais enviados ao distante e gelado planeta Urano.

"Nossa missão é crucial! Precisamos coletar amostras dos gases congelantes da atmosfera de Urano e montar módulos de observação para estudar seus misteriosos anéis inclinados. Para isso, teremos que decifrar alguns símbolos urânicos importantes!"

Mostre os "Gases Congelantes" e explique que eles precisam ser coletados com cuidado.

Descrição detalhada da atividade:

1. **Entrando na Atmosfera de Urano (5 minutos):**
 - Cada equipe se posiciona em um conjunto de "Anéis de Urano".
 - Ao seu sinal, os lobinhos de cada equipe sairão dos anéis, um por vez, para coletar os "Gases Congelantes".
 - Eles só podem carregar dois "Gases Congelantes" por vez e precisam retornar aos seus "Anéis de Urano" para depositá-los na cesta.
 - **Desafio Extra:** Dentro dos anéis, eles precisam se locomover lateralmente ou pulando com os dois pés juntos, imitando a estranha rotação de Urano.
2. **Desafios nas Estações de Pesquisa (20 minutos):**
 - Após um tempo determinado (por exemplo, 10 minutos) de coleta de gases, toque o apito.
 - Cada equipe agora precisa se dirigir a uma das "Estações de Pesquisa".
 - **Estação 1: "Decifrando Símbolos Urânicos":** A equipe precisa observar os cartões e tentar identificar um padrão ou sequência nos símbolos e suas orientações. Incentive a discussão e o trabalho em conjunto para "decifrar" o código (não precisa ter uma resposta única correta, o foco é a colaboração).
 - **Estação 2: "Montando o Módulo de Observação":** A equipe deve usar as peças de encaixe para construir uma estrutura que eles imaginam ser um módulo de observação dos anéis de Urano. Incentive a criatividade!

- **Estação 3: "Coletando Amostras Geladas":** Usando as colheres, cada membro da equipe deve transferir uma certa quantidade de "Gases Congelantes" (previamente separados perto da estação) para o recipiente. Isso trabalha a coordenação motora fina.
- Após cerca de 5-7 minutos em cada estação, toque o apito para que as equipes troquem de estação, até que todas as equipes tenham passado por todas as três.

3. Retorno à Nave Mãe (10 minutos):

- Ao seu sinal final, todas as equipes retornam ao ponto de partida, levando suas cestas com os "Gases Congelantes" e compartilhando suas experiências nas estações de pesquisa (o que decifraram, como montaram o módulo, como foi coletar as amostras).
- Conte quantos "Gases Congelantes" cada equipe conseguiu coletar.
- Peça para cada equipe mostrar o que fizeram em cada estação e explicar suas ideias.

Materiais:

"Gases Congelantes" (aproximadamente 30): Bolinhas de pingue-pongue brancas ou azuis claras (podem ser marcadas com um ponto preto para representar partículas congeladas).

"Anéis de Urano" (6 conjuntos): Bambolês de tamanhos variados ou cordas formando círculos no chão (representando os anéis inclinados de Urano).

"Estações de Pesquisa" (3): Áreas demarcadas com um cone ou um pedaço de tecido, contendo cada uma:

Estação 1: "Decifrando Símbolos Urânicos": Cartões com símbolos simples (triângulos, círculos, quadrados) em diferentes orientações (lembrando a inclinação de Urano).

Estação 2: "Montando o Módulo de Observação": Peças de brinquedo de encaixe (blocos de montar, Legos) ou formas geométricas de papelão.

Estação 3: "Coletando Amostras Geladas": Pequenos recipientes (potes de iogurte vazios) e colheres de plástico.

Cestas ou baldes (6).

Apito.

Variações e Dicas:

- Você pode adicionar um elemento de "vento solar" (alguém balançando um lençol levemente) que os lobinhos precisam evitar enquanto coletam os gases.
- Para aumentar a dificuldade, limite o número de lobinhos de uma equipe que podem estar fora dos anéis ao mesmo tempo.
- Incentive os lobinhos a usar termos relacionados ao espaço e a Urano durante a atividade.
- Ao final, celebre a exploração de Urano e o sucesso da missão!

Como avaliar esta atividade: Participação e envolvimento em realizar o que está sendo proposto.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Ainda não foi aplicada em minha alcateia.

Recomendações adicionais:

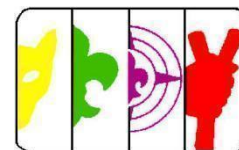
Organizar todos os materiais para que nada falte para o bom funcionamento da base e da atividade.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA
Observação do local onde a base será montada, tomando cuidado com pedras, cacos de vidro, buracos, insetos como abelhas, formigas, entre outros.
INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE
Elaborada por: Cláudia Regina Lima de Paula Grupo Escoteiro: Grupo Escoteiro Manoel Ribas - 89/PR E-mail: claurelipa@gmail.com Cel.: 42 98413-6587
Elaborada por: Sara Cristina Rodrigues Grupo Escoteiro: Grupo Santos Dumont 20/PR E-mail: sararodrigues.rodrigues@gmail.com Cel.: 41 99902-4384
Revisado:

FICHA BOA IDEIA

RAMO LOBINHO

LOBINHO

**Nome da Atividade: MISSÃO MERCURIO – A PRIMEIRA PARADA NO ESPAÇO**

Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas: (X) Físico (X) Intelectual (x) Social () Afetivo () Espiritual ()
 Caráter

Competências: Trabalhar em grupo, equilíbrio, agilidade, habilidades.

Local: Local com espaço

Duração: 45 min

Número de Participantes: 24

Número de Escotistas: no mínimo 4

1) Objetivo Geral da Atividade: Explorar curiosidades sobre o planeta Mercúrio com os lobinhos, estimulando o trabalho em equipe, o raciocínio e a imaginação.

2) Programação:

Responsável:

5' Fundo de cena

10' Parte 1: Corrida até o planeta

10' Parte 2: Solo de crateras

10' Parte 3: Calor e frio

10' Parte 4: Mensagem do planeta

3) descrição:

O chefe responsável vai contar o fundo de cena: **"Nossa nave aterrissou no planeta mais próximo do Sol: Mercúrio! Um planeta rochoso, cinzento e cheio de crateras. É muito quente durante o dia e muito frio à noite. Conto com vocês para chegar até ele para entender melhor esse planeta misterioso!"**

Parte 1 – Corrida até o planeta - Em matilhas, eles precisam montar uma nave (papelão ou tnt ou lona) fazer um círculo e todos tem que estar dentro desse cinturão e se deslocar até o planeta. Estimula o trabalho em equipe.

Parte 2 – Solo de crateras - Chegando lá vão encontrar um ambiente rochoso, arenoso e hostil, eles vão tirar o sapato e tem que atravessar o planeta pisando apenas nos objetos que estão no chão – caixas, pedrinhas, areia, tecidos, pedras, almofadas ou qualquer outro material com texturas diferentes para sentir as diferenças nos pés, trabalhar equilíbrio e coordenação. Deixar locais sem objetos e para continuar se deslocando só pode dando cambalhota ou estrela, essa é uma regra do planeta.

Parte 3 – Calor e frio – Lá a temperatura muda muito rápido, então vamos fazer o jogo de "siga o mestre" onde comandos rápidos mudam de quente (pular) para frio (agachar e tremer). Depois pede para todos ficarem em fila, ser uma lona/tnt escuro com furos e do outro lado deixar caixas térmicas com gelo e bolsas de água quente (mornas) e outros objetos frios e quentes para eles adivinharem em que lado do planeta aquele objeto está, se do lado que está dia ou do lado que está noite e por quê? Dá para perguntar também se está anoitecendo ou amanhecendo e se o objeto está mais frio ou menos = noite e amanhecendo ou se está quente ou morno = dia e anoitecendo

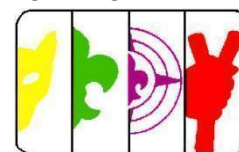
Parte 4 – cada matilha vai receber uma cartolina ou papel e caneta, para deixarem uma mensagem escoteira para os próximos que chegarem até o planeta e uma curiosidade do plante Terra

3) Fundo de cena: "Nossa nave aterrisou no planeta mais próximo do Sol: Mercúrio! Um planeta rochoso, cinzento e cheio de crateras. É muito quente durante o dia e muito frio à noite. Vamos explorar e cumprir 5 desafios para entender melhor esse planeta misterioso!"
4) Materiais Necessários: Papelão ou tecido, almofadas, pedras, areia, gelo, bolsa de água quente, papel e caneta, caixa térmica, lona preta
5) Preparação prévia: Deixar o material separado
6) Dicas: Decorar a base com o sistema solar para mostrar onde se encontra cada planeta
7) Como Avaliar a Atividade: Perceber se os lobinhos trabalham bem em equipe, se tem coordenação motora, agilidade,
8) Anexos:
9) Elaborada por: Marissil Bassoi 72/PR 41 99196 8555 marissil.bassoi@escoteiros.org.br

FICHA BOA IDEIA

RAMO LOBINHO

LOBINHO

**Nome da Atividade: "Expedição Espacial: Aventura em Mercúrio!"**

Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas: (x) Físico (x) Intelectual (x) Social (x) Afetivo () Espiritual ()
Caráter

Competências: Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais; Desenvolve cada vez mais sua força, agilidade, resistência e flexibilidade. Integra-se com entusiasmo em jogos coletivos, respeitando as regras, sabendo ganhar e perder e zelando por sua segurança e pela de seus companheiros; convive bem com pessoas de ambos os sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita; conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um dos seus membros

Local:**Duração:** 45min**Número de Participantes:** 30 lobinhos**Número de Escotistas:** 3 adultos

1) Objetivo Geral da Atividade: Criar uma experiência divertida e animada com foco no desenvolvimento afetivo e social, usando como fundo de cena a temática espacial, com ênfase nas características de Mercúrio, o planeta mais próximo do Sol.

2) Programação:**Responsável:**

5' Fundo de cena

10' 1ª. Missão – Corrida Solar

10' 2ª Missão - "Jogo do Som Solar"

15' 3ª Missão - "Desafio de Mercúrio"

5' Finalização

3) **Descrição:** Separados em grupos de 4-6 lobinhos.

- **1ª Missão** - "Corrida Solar" (10 minutos) - Trabalhar as habilidades motoras e o trabalho em equipe.
 - Explorando a alta temperatura e radiação de Mercúrio, as crianças precisam correr e coletar "raios solares" (fitas coloridas espalhadas pelo chão) enquanto trabalham em equipe. Precisam recolher as fitas e levá-las até um ponto de coleta, mas com a missão de não "tocar" nos meteoros (representados pelas bolas de papel, plástico ou balões) que estão espalhados pelo chão.

A cada 2 minutos, o "Líder Espacial" pode dar um comando para "Meteoros caírem", onde as crianças precisam desviar de bolinhas que serão jogadas pelos chefes, nos lobinhos. Os lobinhos devem desviar dos "meteoros". Nesse momento devem se reunir e se deslocar em grupo com as mãos em garrinhas
- **2ª Missão** - "Jogo do Som Solar" (10 minutos) - Desenvolver a comunicação e a atenção.
 - Agora que os lobinhos já enfrentaram o calor de Mercúrio, eles precisam lidar com a dificuldade de comunicação no espaço. Cada criança estará em um grupo e deverá identificar diferentes sons (que imitam a atividade solar) e realizar tarefas com base neles.

O chefe vai tocar sons variados (gritos de animais, vibrações do Sol, sons de foguetes, meteoros, estrela cadente etc.). Cada som representa uma ação (por exemplo, o som de um foguete faz com que todos corram em direção ao centro da área; o som de um animal do espaço significa que devem fazer uma posição de yoga em grupo).
- **3ª Missão** - "Desafio de Mercúrio" (15 minutos) - Resolução de problemas em grupo e a confiança.
 - Este é um desafio de construção em grupo. Cada equipe vai precisar usar "materiais espaciais" (por exemplo, cones, fitas, bolas de papel) para construir uma "base lunar" onde eles devem se abrigar das radiações de Mercúrio. O objetivo é que a construção de cada grupo seja sólida e proteja os membros durante uma simulação de "radiação solar intensa".

Cada grupo terá 10 minutos para construir a base com os materiais fornecidos.
Após o tempo, o "Líder Espacial" fará um teste de resistência, onde cada grupo precisa provar que sua base consegue resistir ao calor (representado por uma chuva de bolas de papel).
- **Finalização:**

"Lobinhos, vocês completaram com sucesso a nossa missão em Mercúrio! Demonstraram coragem, trabalho em equipe e muita dedicação. Agora, vamos voltar para a base e celebrar nossa jornada pelo espaço!"

Um grito de "Bravo, bravo, bravíssimo" e uma palma escoteira para fortalecer o sentimento de conquista e colaboração.

<p>4) Fundo de cena: A atividade começa com todos os lobinhos reunidos em círculo. O “Líder Espacial” fala sobre uma missão muito importante: eles irão viajar para Mercúrio e precisarão completar várias missões para explorar o planeta, aprender sobre suas características e, principalmente, trabalhar em equipe para superar os desafios. “Bem-vindos à nossa expedição espacial! Hoje, vocês vão embarcar em uma viagem para o planeta mais próximo do Sol: Mercúrio! Lá, o calor é intenso, e a noite é gelada. A gravidade é diferente, e muitos meteoros estão em nosso caminho! Mas juntos, vamos aprender e conquistar todos os desafios. Preparados? Vamos lá!”</p>
<p>5) Materiais Necessários: Cartazes ou imagens do planeta Mercúrio; Cones ou marcadores de chão; Fitas coloridas (para simular "raios solares"); Bolas de papel (representando meteoros); Caixa de som/celular. Materiais recicláveis diversos.</p>
<p>6) Preparação prévia: Crie um cenário com estrelas, planetas, foguetes e a imagem de Mercúrio. Decore a área com essas imagens e use luzes coloridas para simular a "radiação solar".</p>
<p>7) Dicas:</p>
<p>8) Como Avaliar a Atividade: Observar o trabalho em equipe, a confiança mútua e o respeito pelas diferenças, elementos importantes para o desenvolvimento afetivo e social dos lobinhos.</p>
<p>9) Anexos:</p>
<p>10)Elaborada por: Maria Eduarda de Lucia 72/PR. 41 99916-1256. delucia.duda@gmail.com</p>

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Sobrevivendo em Mercúrio

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Lobinho

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

Número: 30 lobinhos na base

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 chefes

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30 jovens

Local onde será realizada a atividade: Área externa ampla. Em caso de chuva área ampla coberta.

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

Objetivos da atividade:

Desenvolver espírito de equipe, agilidade, imaginação e conhecimento sobre Mercúrio de forma lúdica.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Cognitivos:

- **Estimular a atenção:** Ao procurar os "Cristais de Netuno" e as "Mensagens Estelares" em meio ao cenário espacial, os lobinhos praticam o foco e a concentração.
- **Fomentar a imaginação:** O tema da missão espacial e os elementos lúdicos ("Cristais de Netuno", "Naves Espaciais", "Buracos Negros", "Mensagens Estelares") incentivam a criatividade e a capacidade de imaginar situações e cenários.
- **Promover a interpretação e a comunicação:** Ao decifrarem as "Mensagens Estelares", seja através de desenhos ou letras, os lobinhos exercitam a capacidade de interpretar símbolos e comunicar suas ideias em grupo.
- **Desenvolver a compreensão de regras:** A atividade possui regras claras (coletar um cristal por vez, evitar os buracos negros, resgate do colega), que ajudam os lobinhos a entenderem e seguir instruções.

Socioemocionais:

- **Fortalecer o espírito de equipe:** A necessidade de trabalhar em conjunto para coletar os cristais, resgatar colegas "presos" e decifrar as mensagens estimula a colaboração e o senso de pertencimento ao grupo.
- **Incentivar a comunicação:** A troca de informações e a coordenação entre os membros da equipe são essenciais para o sucesso da missão, promovendo a comunicação eficaz.
- **Desenvolver a responsabilidade:** Cada lobinho tem um papel na coleta dos cristais e no apoio aos seus companheiros, fomentando um senso de responsabilidade individual dentro do contexto da equipe.

- **Promover a empatia e a ajuda mútua:** A regra do "resgate" nos "Buracos Negros" incentiva a preocupação com o bem-estar do colega e a disposição de ajudar.

Psicomotores:

- **Aprimorar a coordenação motora grossa:** A corrida para coletar os cristais e retornar à nave desenvolve habilidades como correr, desviar de obstáculos e manter o equilíbrio.
- **Estimular a coordenação viso-motora:** A ação de pegar os pequenos "Cristais de Netuno" e depositá-los na cesta refina a coordenação entre a visão e os movimentos das mãos.

Desenvolver a percepção espacial: A necessidade de se locomover pela área da atividade, evitando os objetos das missões de sobrevivência, contribui para a consciência do espaço ao redor.

Preparação (antes da chegada dos lobinhos):

Deixar toda a base e desafios montados antes da atividade começar facilitando assim o desenvolvimento dela.

Fundo de cena:

Boas-vindas e Preparação da Missão (5 minutos)

O chefe/líder apresenta a missão:

"Lobinhos, recebemos uma tarefa urgente da Agência Espacial da Selva! Devemos pousar em Mercúrio, sobreviver ao calor extremo e encontrar formas de enviar dados de volta à Terra. Mas cuidado: Mercúrio é quente, seco e traiçoeiro!"

As crianças são divididas em **5 equipes de 6 lobinhos**.

Descrição detalhada da atividade:

1. Desafio do Calor de Mercúrio (10 minutos)

Circuito com obstáculos simbolizando o calor intenso e o solo rochoso de Mercúrio:

- Pular entre "pedras solares" (cones ou bambolês)
- Equilibrar-se em "fendas térmicas" (cabo, corda ou fita no chão)
- Desviar de "raios solares" (fitas suspensas ou bambolês que devem ser atravessados)

Objetivo: movimentação e coordenação sob "calor extremo".

2. Missões de Sobrevivência (20 minutos)

As equipes passam por 4 estações com desafios:

Estação 1: Filtro Solar

- Jogo de correr com um "escudo solar" (guarda-chuva ou tampa) para se proteger do sol simulado.
- Levar objetos de um lado ao outro protegendo-os da "radiação".

Nome da Estação: *Escudo Contra o Sol*

Missão:

Levar objetos de um ponto a outro protegendo-os com um "escudo solar" (guarda-chuva, papelão ou tampa) para evitar que derretam.

Material: Guarda-chuvas, bolas leves, cones

Objetivo: Coordenação, equilíbrio e trabalho em dupla

Duração: 5 minutos

Recompensa: 1 símbolo solar que pode ser um adesivo de sol, ou solzinho e E.V.A, ou o solzinho feito pela impressora 3D

Sugestões:



Adesivo



E.V.A



3D

🔥 Estação 2: Terreno Incandescente

Fazer um caminho pré-estabelecido, sinalizado ou desenhado no chão

- Correr com obstáculos com os pés dentro de sacos plásticos ou de TNT como se o solo estivesse quente.
- Evitar pisar fora dos "caminhos seguros".

Nome da Estação: *Solo Quente de Mercúrio*

Missão:

Realizar um percurso pulando em pontos seguros com sacos nos pés (corrida de saco), evitando tocar o chão "incandescente".

Material: Sacos, marcações de piso (ilhas seguras)

Objetivo: Agilidade e resistência

Duração: 5 minutos

Recompensa: 1 símbolo solar que pode ser um adesivo em formato de chama de fogo, ainda um foguinho de E.V.A ou impresso em 3D



Adesivo



E.V.A



3D

🔍 Estação 3: Caça à Água Perdida

- Jogo de caça ao tesouro em que as crianças procuram frascos vazios (sem água!) escondidos – simbolizando a escassez hídrica.

Nome da Estação: *Missão Água em Mercúrio*

Missão:

Procurar pequenos frascos vazios escondidos no terreno, simulando uma busca frustrada por água em Mercúrio.

Material: Frascos vazios ou papéis enrolados

Objetivo: Observação e rapidez

Duração: 5 minutos

Recompensa: 1 símbolo solar



Adesivo



E.V.A



3D

🌟 Estação 4: Base de Comando

Quiz rápido com perguntas sobre Mercúrio:

- Qual planeta é o mais próximo do Sol?
- Mercúrio tem água?
- Como é a temperatura lá?

Cada estação completada dá à equipe um **símbolo solar** (adesivo, crachá ou pedra pintada).

Nome da Estação: Centro de Pesquisa Espacial

Missão:

Responder perguntas sobre Mercúrio:

- É o planeta mais próximo de qual estrela? (Sol)
- Mercúrio tem atmosfera densa? (Não)
- Há água em Mercúrio? (Não)
- Qual a principal característica do planeta? (Muito quente)

Material: Cartões com perguntas

Objetivo: Conhecimento e escuta ativa

Duração: 5 minutos

Recompensa: 1 símbolo solar



Adesivo



E.V.A



3D

Materiais:

4. Retorno e Encerramento (5 minutos)

Reunião final: todas as equipes entregam seus símbolos e recebem o título simbólico de “**Exploradores Solares de Mercúrio**”.

Variações e Dicas:

As imagens do: painel da base e para as recompensas/símbolo solar de cada desafio, bem como o material a ser confeccionado são apenas sugestões.

Como avaliar esta atividade: Participação e envolvimento em realizar o que está sendo proposto.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Ainda não foi aplicada em minha alcateia. Atividade para se desenvolvida na Atividade Distrital de Lobinhos 2025.

Recomendações adicionais:

Organizar todos os materiais para que nada falte objetivando o bom funcionamento da base e da atividade.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Observação do local onde a base será montada, tomando cuidado com pedras, cacos de vidro, buracos, insetos como abelhas, formigas, entre outros.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula

Grupo Escoteiro: Grupo Escoteiro Manoel Ribas - 89/PR

E-mail: clarelipa@gmail.com

Cel.: 42 98413-6587

Elaborada por: Sara Cristina Rodrigues

Grupo Escoteiro: Grupo Santos Dumont 20/PR

E-mail: sararodrigues.rodrigues@gmail.com

Cel.: 41 99902-4384

Revisado:

AVENTURA ESPACIAL PLANETA MERCÚRIO



- SOBREVIVER AO CALOR
- PROCURAR ÁGUA
- ENVIAR DADOS

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Aventura Espacial: Missão Netuno!

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Lobinho

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

Número: 30 lobinhos na base; proposta de 03 sub bases sendo no máximo 10 lobinhos em cada um das bases.

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 chefes

Tempo de duração da atividade: média de 40 minutos (07 'Fundo cena e separação das bases, 03 minutos para rodar ,e 10 minutos em cada base no máximo).

Limite de jovens na atividade: 30 jovens

Local onde será realizada a atividade: área externa - espaço amplo, com algumas árvores para cenário

Condições do local (destacar estrutura necessária): com grama ou terra batida, pequenos morros.

Objetivos da atividade: A proposta lúdica de incentivar a leitura, pesquisa, imaginação e curiosidade pelo que temos no nosso planeta e nos outros.

Motivar as habilidades sociais, como compartilhar, cooperar, resolver conflitos e respeitar as regras, promover a comunicação e a interação com os outros, ajudando a desenvolver empatia e compreensão emocional. Participar e trabalhar em equipe, contribuindo para as áreas de desenvolvimento sejam fixadas/atingidas.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Coordenação motora;

Percepção sensorial Tato, olfato, audição, visão , com exceção do paladar) o foco está no desenvolvimento da capacidade de perceber e diferenciar estímulos através do tato (especialmente com os pés e as mãos);

Memória sensorial ;

Trabalho em equipe;

Criatividade e Imaginação;

Resolução de problemas;

Curiosidade científica;

Reflexão e autoconhecimento;

Conexão com o universo e propósito pessoal;

Gratidão pelo aprendizado e pela jornada;

Respeito ao silêncio e à introspecção;

Paciência e estratégia

Autoconfiança e autonomia

Fundo de cena: Vocês são astronautas enviados em uma missão especial para explorar **Netuno**, o planeta mais frio do Sistema Solar! Com temperaturas que chegam a -214°C , ventos mais rápidos do que um furacão e uma atmosfera misteriosa, a equipe deve coletar informações e superar desafios extremos para completar a missão com sucesso.

Netuno tem **14 luas conhecidas!** A maior e mais famosa delas é **Tritão**, que é bem especial porque orbita Netuno no sentido contrário à rotação do planeta (movimento retrógrado), o que indica que pode ter sido capturada do Cinturão de Kuiper.

Já sobre o **Sol**, Netuno tem apenas **um Sol**, assim como a Terra. Mas, por estar tão distante (cerca de **4,5 bilhões de km** do Sol), a luz solar que chega lá é **900 vezes mais fraca** do que na Terra. Isso faz com que Netuno seja um planeta **muito frio e escuro**.

Atualmente, cinco planetas podem ser vistos da Terra sem o auxílio de telescópios ou binóculos: Mercúrio, Vênus, Marte, Júpiter e Saturno. Esses planetas brilham intensamente no céu porque refletem a luz do Sol e estão relativamente próximos de nós no Sistema Solar

Descrição detalhada da atividade:

1- Aterrissagem em Netuno

A missão **Netuno 3024** está prestes a realizar uma das manobras mais desafiadoras da história da exploração espacial: **aterrissar suavemente uma nave no planeta gelado!** A atmosfera turbulenta de Netuno cria ilusões ópticas e dificulta a precisão dos astronautas. Eles precisam calcular a descida com muito cuidado para pousar no local certo e garantir que a missão seja um sucesso.

Desafio: Pouso da Nave em Netuno

Objetivo: Fazer com que os pequenos pedaços de EVA (representando naves espaciais) caiam dentro do copo de forma precisa, superando os desafios da refração da água.

Como jogar?

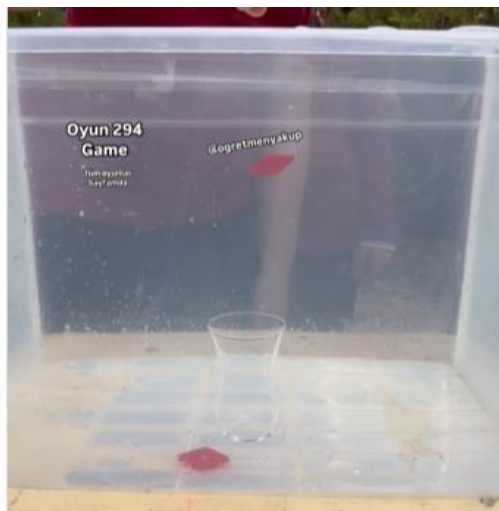
- 1 - Cada jogador recebe um pedaço de EVA (nave).
- 2 Eles devem posicionar o EVA do lado de fora do recipiente e calcular a melhor forma de lançá-lo dentro do copo submerso.
- 3 A refração da água pode enganar a visão, tornando o pouso mais difícil!
4. Para deixar o desafio mais divertido, pode-se adicionar "tempestades" simuladas (assoprando a superfície da água ou mexendo levemente a caixa).
- 5 Nosso objetivo é pousar o maior número de naves no copo!

Variação: Para um nível extra de dificuldade, os jogadores podem lançar os EVAs de diferentes distâncias ou usar obstáculos dentro da água (simulando tempestades e redemoinhos espaciais).

Materiais:

- Um recipiente transparente cheio de água
- Um copo posicionado no centro do recipiente
- Pequenos pedaços de EVA cortados em forma de naves ou foguetes

- Colheres, pinças ou conta-gotas (para desafiar diferentes habilidades motoras)



2ª - Base: Analisando o Solo Gelado de Netuno

Com lonas pretas (teto e chão) montamos uma caverna, escura e de aproximadamente 3 metros. Os lobinhos – nossos “astronautas” – entram vendados, descalços e presos na cintura por uma corda, para que se caso se perderem, consigam voltar. explorando o ambiente com o tato e os demais sentidos, exceto a visão.

Durante o percurso, eles são desafiados a sentir, identificar e descrever diferentes texturas e estímulos sensoriais que representam o solo gelado de Netuno. O chão é composto por uma sequência de materiais como gelo triturado, areia, pedras, lixas, caixas de ovos e tampinhas, enquanto o teto contém objetos pendurados como sisal, tampinhas e simulações de teias de aranha.

Memória sensorial, Jogo Kim, após o percurso, pode-se pedir aos participantes que relatem ou identifiquem os elementos que sentiram. Isso estimula a memória tátil e descrição verbal de sensações abstratas.

Como aplicar a atividade ;

- * Um astronauta por vez entra na caverna:
- * Tempo médio de percurso: **30 segundos**, podendo variar conforme o número de participantes.
- * Pode haver um “narrador” guiando ou incentivando a exploração sensorial com perguntas como: “O que você está sentindo agora?”, “Está frio ou quente?”, “Liso ou áspero?”, “O que acha que é?”

Materiais: lonas, TNT para uma caverna. No solo, pedrinhas de gelo, areia, pedras britada, lixas, caixas de ovos, tampinhas, bolinhas de papel, grama ou grama sintética, plástico bolha, estas são algumas sugestões.

3ª- Missão Exploradores de Netuno – Transporte das Amostras

Bem-vindos, pequenos astronautas! Vocês foram escolhidos para uma missão especial em Netuno, um planeta onde os ventos são os mais fortes do sistema solar, chegando a mais de 2.000 km/h!

A missão será para coletar amostras do solo gelado. Essas amostras são essenciais para entender melhor a composição do planeta e descobrir se há elementos raros escondidos sob o gelo.

No entanto, o caminho até o laboratório espacial não é fácil! As amostras precisam ser transportadas por um terreno acidentado, cheio de obstáculos e desafios gravitacionais. Com o equipamento adequado – uma cápsula especial a bolinha ou de preferência pequenos blocos de gelo com figuras, pedrinhas, folhas, madeiras, congeladas. Os cientistas devem guiá-la pelo caminho correto até o recipiente de armazenamento sem que ela se perca.

A comunicação com a nave-mãe é limitada, e o sucesso da missão depende da paciência, precisão e coordenação da equipe.

Será que vocês conseguirão entregar as amostras em segurança?

Lembrem -se Netuno tem os ventos mais rápidos do Sistema Solar! Aqui, os astronautas precisam atravessar um percurso enfrentando uma tempestade gelada.

Os astronautas devem equilibrar um cubo de gelo e ou uma bolinha de ping pong sobre uma colher enquanto passam por obstáculos, são as amostras que deverão ser entregues na Terra (laboratório).

Simulação de Vento Congelante – Com um ventilador, secador de cabelo ou com uma tampa de panela e um borrifador com água, conseguimos simular o frio e os ventos fortes enquanto os participantes tentam completar o percurso.

Montar um varal com vários objetos pendurados e precisando de um chefe para balançar os cubos de gelos e em um determinado espaço,

Para pegar as amostras, precisaremos de luvas e equipamentos especiais, pinças, pregadores de roupas, colheres, pegador de salada, escumadeira, entre outros. O objetivo é evitar pegar com a mão, por que desconhecemos a composição das amostras.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Cubos de gelo branco, azul ou colorido pode usar corante alimentício.

Pinças, colheres, escumadeiras, palitos.

Copos e colheres (para desafios de equilíbrio)

Secador ou Ventilador, tampa de panelas, borrifador de água fria (para simular ventos congelantes)

Blocos de gelo com objetos dentro

Potes de sorvete para colocarem as amostras;

Extensão para os secadores e ou ventiladores, se optarem por esta sugestão. Esta base deve ficar próxima a rede com elétrica, porém isolando bem as conexões e só um chefe deve utilizar.

Caixa de isopor para armazenar as amostras.

Decoração - Sugestões; Pinterest

Bexigas, diversas cores e tamanhos, amarradas por sisal e ou elásticos montando a órbita.



Fantasia - Roupas, naves diferentes, cilindros de oxigênio, entre outros.



Dicas: área externa com grama, árvores, decorar o espaço com bonecos de astronautas; pequenas naves; chefia caracterizada de astronautas ou possíveis moradores de Netuno e se pequena maquete dos planetas, para que possam entrar no universo e se imaginarem.

Como avaliar esta atividade: Interesse pelo tema, Curiosidade, Disposição, Alegria, Envolvimento

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: 80% nova, aplicamos parcialmente de outra maneira e foi divertida e envolvente.

Base 1 - não realizamos - exige observação da direção que toma os E.v.a.s, concentração e persistência;
Base 2 - Jogo do Kim - com os pés, não aplicamos, será diferente e desafiador.

Base 3 - Será desafiador trabalhar em equipe , utilizar o corpo para proteger do vento, paciência e percepção e muito trabalho em equipe para conseguirem o maior número e diversidades de amostras.

Recomendações adicionais: Verificar os materiais, deixar as 03 sub bases próximas, se possível impedir a visão dos lobinhos, criando cortinas de lonas ou túneis.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Observar o local onde as bases serão montadas, cuidar com buracos, formigueiros, colméias.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula

Grupo Escoteiro: Grupo Escoteiro Manoel Ribas - 89/PR

e-mail:clarelipa@gmail.com Tel.: 42 98413-6587

Elaborada por: Sara Cristina Rodrigues

Grupo Escoteiro: Grupo Santos Dumont 20/PR

e-mail: sararodrigues.rodriques@gmail.com Tel: 41 99902-4384

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Exploradores de Netuno

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Lobinho

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

Número: 30 lobinhos na base

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 chefes

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30 jovens

Local onde será realizada a atividade: Área aberta - campo, parque, praça.

Condições do local (destacar estrutura necessária): Terreno plano, de preferência com grama ou piso

Objetivos da atividade:

Estimular o trabalho em equipe, a coordenação motora e a imaginação, enquanto as crianças aprendem de forma lúdica sobre Netuno e o espaço.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Cognitivos:

- **Estimular a atenção:** Ao procurar os "Cristais de Netuno" e as "Mensagens Estelares" em meio ao cenário espacial, os lobinhos praticam o foco e a concentração.
- **Fomentar a imaginação:** O tema da missão espacial e os elementos lúdicos ("Cristais de Netuno", "Naves Espaciais", "Buracos Negros", "Mensagens Estelares") incentivam a criatividade e a capacidade de imaginar situações e cenários.
- **Promover a interpretação e a comunicação:** Ao decifrarem as "Mensagens Estelares", seja através de desenhos ou letras, os lobinhos exercitam a capacidade de interpretar símbolos e comunicar suas ideias em grupo.
- **Desenvolver a compreensão de regras:** A atividade possui regras claras (coletar um cristal por vez, evitar os buracos negros, resgate do colega), que ajudam os lobinhos a entenderem e seguir instruções.

Socioemocionais:

- **Fortalecer o espírito de equipe:** A necessidade de trabalhar em conjunto para coletar os cristais, resgatar colegas "presos" e decifrar as mensagens estimula a colaboração e o senso de pertencimento ao grupo.
- **Incentivar a comunicação:** A troca de informações e a coordenação entre os membros da equipe são essenciais para o sucesso da missão, promovendo a comunicação eficaz.
- **Desenvolver a responsabilidade:** Cada lobinho tem um papel na coleta dos cristais e no apoio aos seus companheiros, fomentando um senso de responsabilidade individual dentro do contexto da equipe.

- **Promover a empatia e a ajuda mútua:** A regra do "resgate" nos "Buracos Negros" incentiva a preocupação com o bem-estar do colega e a disposição de ajudar.

Psicomotores:

- **Aprimorar a coordenação motora grossa:** A corrida para coletar os cristais e retornar à nave desenvolve habilidades como correr, desviar de obstáculos e manter o equilíbrio.
- **Estimular a coordenação viso-motora:** A ação de pegar os pequenos "Cristais de Netuno" e depositá-los na cesta refina a coordenação entre a visão e os movimentos das mãos.
- **Desenvolver a percepção espacial:** A necessidade de se locomover pela área da atividade, contribui para a consciência do espaço ao redor.

Preparação (antes da chegada dos lobinhos):

Antes da chegada dos Lobinhos, familiarize-se com a área e certifique-se de que é segura para as atividades. Se o tempo ou o espaço forem diferentes, sinta-se à vontade para ajustar as atividades. Incentive os Lobinhos a entrarem no clima da aventura espacial, fazendo sons de foguetes, imaginando que estão em um planeta distante etc.

1. Introdução à Missão (5 minutos)

Fundo de cena:

Os velhos lobos reúnem os lobinhos e contam uma pequena história:

“Recebemos um chamado urgente da base estelar! Um grupo de astronautas precisa explorar o misterioso planeta Netuno em busca de cristais energéticos que mantêm o equilíbrio do sistema solar. Só os lobinhos mais corajosos conseguirão cumprir essa missão!”

Cada criança recebe um crachá com seu nome e cargo: comandante, engenheiro, navegador etc. (podem ser fictícios).

Descrição detalhada da atividade:

2. Treinamento Espacial (10 minutos)

Pequeno circuito com obstáculos simulando o treinamento dos astronautas. Exemplos:

- Pular por entre arcos (gravidade zero)
- Passar rastejando por baixo de uma “rede de meteoros” (cordas)
- Equilibrar-se sobre uma “passarela espacial” (linha de fita no chão)

3. Exploração de Netuno (20 minutos)

Dividir em **5 equipes de 6 crianças**. Cada equipe deve:

- Percorrer uma “trilha” pelo campo, parando em **4 estações temáticas**.
- Em cada estação, um desafio ou pergunta sobre o espaço/Netuno.
- Ao completar cada estação, ganham um “cristal energético” (pedra pintada ou papel colorido).

Exemplos de Estações:

1. Desafio de Gravidade – Corrida com balões entre os joelhos.

Nome da Estação: Gravidade Zero

Missão:

Os astronautas devem simular uma caminhada em gravidade reduzida, segurando um balão entre os joelhos e andando até um ponto de chegada sem deixar cair.

Material: Balões inflados

Objetivo: Coordenação motora e trabalho em dupla ou trio

Duração estimada: 5 minutos

Recompensa: 1 cristal energético

2.Laboratório de Gelo Azul – Puzzle ou jogo rápido sobre o clima gelado de Netuno.

Nome da Estação: Pesquisadores do Gelo de Netuno

Missão:

Resolver um quebra-cabeça ou montar uma figura que represente Netuno usando peças ou blocos.

Material: Quebra-cabeça simples ou cartões com imagens

Objetivo: Raciocínio lógico e colaboração

Duração estimada: 5 minutos

Recompensa: 1 cristal energético

3.Campo Magnético – Pega-pega com coletes imantados (fitas adesivas com velcro).

Nome da Estação: Corrida no Campo Magnético

Missão:

Corrida de pega-pega com “campos magnéticos”. Um jogador usa um colete com velcro e os outros precisam “grudar” uma estrela de papel nele.

Material: Coletes ou camisetas com velcro e estrelas com feltro

Objetivo: Movimento e diversão em equipe

Duração estimada: 5 minutos

Recompensa: 1 cristal energético

4.Comando Estelar – Responder perguntas simples sobre Netuno (cor, posição no sistema solar etc.).

Nome da Estação: Base de Conhecimento

Missão:

Responder corretamente 3 perguntas sobre o planeta Netuno.

Exemplos de perguntas:

1.Qual a cor do planeta Netuno? (Azul)

2.É o planeta mais quente ou mais frio? (Mais frio)

3.Qual sua posição no Sistema Solar? (Oitavo)

Material: Cartões com perguntas e imagens

Objetivo: Aprendizado e atenção

Duração estimada: 5 minutos

Recompensa: 1 cristal energético

4. Retorno à Terra e Encerramento (5 minutos)

Juntas, as equipes entregam os cristais à “base estelar”. O chefe agradece o esforço e coragem de todos. Pode-se dar um certificado simbólico de "Explorador de Netuno".

Variações e Dicas:

Como avaliar esta atividade: Participação e envolvimento em realizar o que está sendo proposto.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Ainda não foi aplicada em minha alcateia.

Recomendações adicionais:

Organizar todos os materiais para que nada falte para o bom funcionamento da base e da atividade.

Observação do local onde a base será montada, tomando cuidado com pedras, cacos de vidro, buracos, insetos como abelhas, formigas, entre outros.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula

Grupo Escoteiro: Grupo Escoteiro Manoel Ribas - 89/PR

E-mail: claurelipa@gmail.com

Cel.: 42 98413-6587

Elaborada por: Sara Cristina Rodrigues

Grupo Escoteiro: Grupo Santos Dumont 20/PR

E-mail: sararodrigues.rodrigues@gmail.com

Cel.: 41 99902-4384

Revisado:

Imagem pode ser usada para montar um painel para a base:

AVENTURA ESPACIAL - PLANETA NETUNO



FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Resgate Cósmico em Netuno

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: Lobinho

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

Número: 30 lobinhos na base

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 chefes

Tempo de duração da atividade: 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30 jovens

Local onde será realizada a atividade: Área externa ampla. Em caso de chuva área ampla coberta.

Condições do local (destacar estrutura necessária): Terreno plano, de preferência com grama ou piso

Objetivos da atividade:

Trabalhar o espírito de equipe, coordenação motora, atenção e imaginação dos lobinhos, dentro do tema espacial.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

Cognitivos:

- **Estimular a atenção:** Ao procurar os "Cristais de Netuno" e as "Mensagens Estelares" em meio ao cenário espacial, os lobinhos praticam o foco e a concentração.
- **Fomentar a imaginação:** O tema da missão espacial e os elementos lúdicos ("Cristais de Netuno", "Naves Espaciais", "Buracos Negros", "Mensagens Estelares") incentivam a criatividade e a capacidade de imaginar situações e cenários.
- **Promover a interpretação e a comunicação:** Ao decifrarem as "Mensagens Estelares", seja através de desenhos ou letras, os lobinhos exercitam a capacidade de interpretar símbolos e comunicar suas ideias em grupo.
- **Desenvolver a compreensão de regras:** A atividade possui regras claras (coletar um cristal por vez, evitar os buracos negros, resgate do colega), que ajudam os lobinhos a entenderem e seguir instruções.

Socioemocionais:

- **Fortalecer o espírito de equipe:** A necessidade de trabalhar em conjunto para coletar os cristais, resgatar colegas "presos" e decifrar as mensagens estimula a colaboração e o senso de pertencimento ao grupo.
- **Incentivar a comunicação:** A troca de informações e a coordenação entre os membros da equipe são essenciais para o sucesso da missão, promovendo a comunicação eficaz.

- **Desenvolver a responsabilidade:** Cada lobinho tem um papel na coleta dos cristais e no apoio aos seus companheiros, fomentando um senso de responsabilidade individual dentro do contexto da equipe.
- **Promover a empatia e a ajuda mútua:** A regra do "resgate" nos "Buracos Negros" incentiva a preocupação com o bem-estar do colega e a disposição de ajudar.

Psicomotores:

- **Aprimorar a coordenação motora grossa:** A corrida para coletar os cristais e retornar à nave desenvolve habilidades como correr, desviar de obstáculos e manter o equilíbrio.
- **Estimular a coordenação viso-motora:** A ação de pegar os pequenos "Cristais de Netuno" e depositá-los na cesta refina a coordenação entre a visão e os movimentos das mãos.
- **Desenvolver a percepção espacial:** A necessidade de se locomover pela área da atividade, evitando os "Buracos Negros" e localizando os objetos, contribui para a consciência do espaço ao redor.

Preparação (antes da chegada dos lobinhos):

1. Espalhe os "Cristais de Netuno" pela área de atividade.
2. Organize as "Naves Espaciais" (bambolês/círculos) em diferentes pontos da área.
3. Coloque os "Buracos Negros" (lençóis) em locais estratégicos, mas com espaço para serem evitados.
4. Esconda as "Mensagens Estelares" em locais de fácil acesso dentro da área de atividade.
5. Coloque uma cesta/balde perto de cada "Nave Espacial".
6. Divida os 30 lobinhos em 6 equipes de 5 integrantes cada.

Fundo de cena:

- Reúna os lobinhos e explique que eles são astronautas em uma missão urgente ao planeta Netuno.
- "Recebemos um sinal de Netuno! Parece que os valiosos Cristais de Energia de Netuno se espalharam e precisamos resgatá-los para que o planeta continue funcionando! Mas cuidado, existem Buracos Negros no caminho que podem sugar nossas naves!"
- Mostre os "Cristais de Netuno".

Descrição detalhada da atividade:

1. Partida para Netuno (5 minutos):

- Cada equipe se posiciona em uma "Nave Espacial" (bambolê).
- Ao seu sinal, os lobinhos de cada equipe sairão da nave, um por vez, para coletar os "Cristais de Netuno".
- Eles só podem carregar um cristal por vez e precisam voltar para sua "Nave Espacial" para depositá-lo na cesta.

Regra Importante: Se um lobinho pisar em um "Buraco Negro", ele fica "preso" por 10 segundos e precisa da ajuda de um colega de equipe para ser "resgatado" (o colega precisa tocar nele).

2. Coleta dos Cristais (15 minutos):

- Os lobinhos correm pela área, coletando os cristais e levando-os para suas cestas, evitando os "Buracos Negros".
- Incentive a comunicação e a estratégia dentro de cada equipe.

3. Decifrando a Mensagem Estelar (10 minutos):

- Quando o velho lobo apitar, a coleta de cristais para.
- Cada equipe agora precisa encontrar uma "Mensagem Estelar".
- Ao encontrarem a mensagem, a equipe toda junta precisa tentar decifrar o que está escrito ou qual desenho está ali.
- Se a mensagem tiver letras, incentive-os a tentar formar palavras relacionadas ao espaço ou ao planeta Netuno.
- Se tiver desenhos, peça para descreverem o que veem.

4. Retorno à Base (5 minutos):

- Ao seu sinal, todas as equipes retornam para o ponto de partida, levando suas cestas com os cristais e suas mensagens estelares.
- Conte quantos cristais cada equipe conseguiu coletar.
- Peça para cada equipe mostrar sua mensagem estelar e o que eles acham que significa.

Materiais:

- "Cristais de Netuno" (aproximadamente 30): Podem ser bolinhas de gude azuis, pedrinhas pintadas de azul com glitter, ou até mesmo pedacinhos de papel azul amassado.
- "Naves Espaciais" (6): Bambolês ou círculos feitos com barbante no chão.
- "Buracos Negros" (3): Lençóis ou pedaços de tecido escuro estendidos no chão.
- "Mensagens Estelares" (6): Cartões com desenhos simples de elementos espaciais (estrelas, planetas, foguetes) ou letras grandes (N, E, T, U, N, O).
- Baldes ou Cestas pequenas (6).
- Apito.

Variações e Dicas:

- Para aumentar a dificuldade, o velho lobo pode estipular que apenas um lobinho por vez pode estar fora da nave coletando cristais.
- Você pode adicionar obstáculos simples para eles desviarem (cones, galhos no chão).
- Se o tempo permitir, após a primeira rodada de coleta, troque as mensagens estelares de lugar.
- Incentive os lobinhos a fazerem sons de foguete enquanto correm.
- Ao final, parabeneze todas as equipes pelo esforço e pela bravura na "Missão Planeta Netuno"!

Como avaliar esta atividade: Participação e envolvimento em realizar o que está sendo proposto.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Ainda não foi aplicada em minha alcateia.

Recomendações adicionais:

Organizar todos os materiais para que nada falte para o bom funcionamento da base e da atividade.

Ao invés de um apito pode ser usada uma caixa de som com "Barulhos Cósmicos"

<https://youtu.be/CXG-ua1rvEs>

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Observação do local onde a base será montada, tomando cuidado com pedras, cacos de vidro, buracos, insetos como abelhas, formigas, entre outros.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula

Grupo Escoteiro: Grupo Escoteiro Manoel Ribas - 89/PR

E-mail: claurelipa@gmail.com

Cel.: 42 98413-6587

Elaborada por: Sara Cristina Rodrigues

Grupo Escoteiro: Grupo Santos Dumont 20/PR

E-mail: sararodrigues.rodrigues@gmail.com

Cel.: 41 99902-4384

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Pousando em Marte

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Físico e intelectual

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 chefes

Tempo de duração da atividade: 30 a 40 minutos

Limite de jovens na atividade: 30 lobinhos

Local onde será realizada a atividade: Área externa ou interna com espaço (gramado, cancha de areia, quadra poliesportiva) com local para prender arcos (mastros, árvores, gol)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Plana, sem obstáculos próximos. De preferência com árvores próximas onde possam ser amarrados os alvos do jogo ou um gol de futebol

Objetivos da atividade: Desenvolver noção de espaço, trabalhar a coordenação motora e o pensamento estratégico

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Compreensão de distância, força e ângulos, trabalho em equipe, desenvolvimento de habilidade motoras e de espírito esportivo

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de cena: Um grupo de lobinhos astronautas precisa chegar a Marte, mas a nave deles está sem bateria. Por sorte, a tecnologia da nave foi pensada para recarregar se for impulsionada com força. Será que os lobos astronautas conseguem pontos o bastante para fazer a nave funcionar?

Os lobinhos serão divididos em duas equipes de 10 a 15 crianças.

Os lobinhos irão usar um macarrão de piscina estilizado como uma nave espacial para lançar em direção aos alvos que estarão dispostos pouco acima do chão. A atividade é uma mistura de dardo com boca do palhaço.

Os alvos deverão estar há pelo menos dois metros de distância da área de lançamento. Os lobos poderão correr para ganhar mais impulso para jogar a nave ou poderão jogar paradas, mas sem ultrapassar a área de lançamento.. Cada lobo terá uma chance de arremessar a nave.

Cada alvo representa um planeta e tem uma pontuação diferente. Os alvos poderão ser utilizados para combinar com cada planeta, ou seja, serem coloridos, terem fitas das cores do planeta, terem anéis em volta (como para saturno) e deverão ter tamanhos diferentes.

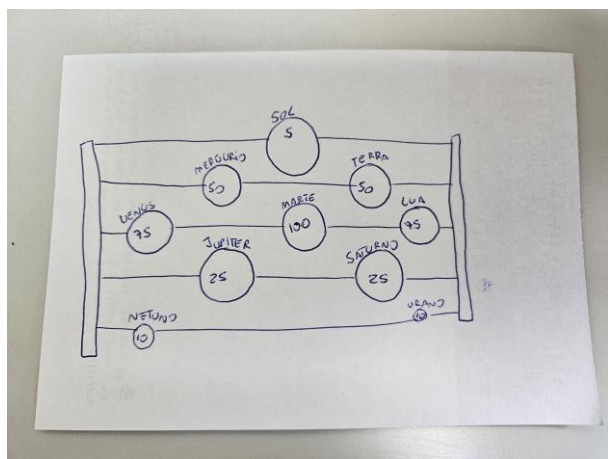
O objetivo principal é acertar o alvo que representa Marte, o qual tem a maior pontuação. As crianças devem tentar acertar o alvo de Marte, mas também podem ganhar pontos acertando outros planetas. O desafio é coordenar o lançamento do macarrão (nave) para acertar os alvos e

somar o maior número de pontos possível.

Caso não seja possível criar duas áreas de lançamento para as duas equipes fazerem a atividade simultaneamente, a base pode ser aplicada de forma que uma equipe fique na área de lançamento e a outra realize a seguinte atividade:

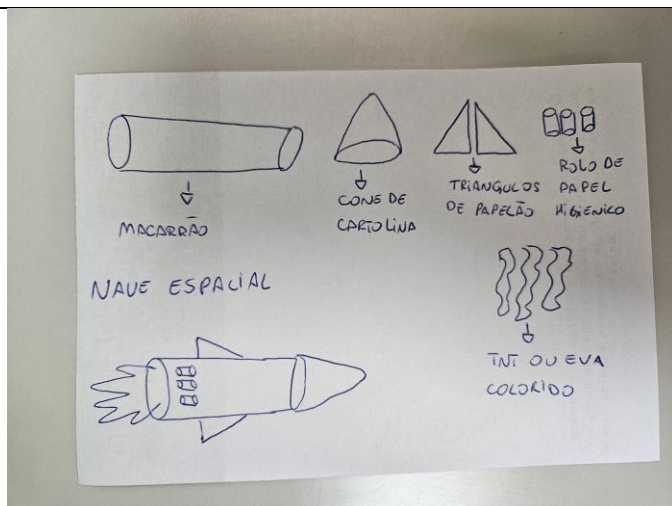
TELEFONE SEM FIO DE MÍMICA

Posicione os lobos em uma fila de costas, o último jovem da fila escolhe algum gesto/movimento que remeta a algo do espaço (como nave espacial, foguete, Lua, Sol, um marciano, astronauta...). O jovem chama o seguinte da fila para se virar e faz o movimento, e assim sucessivamente até chegar o primeiro da fila. Durante esse tempo, os lobos devem ficar em silêncio e não podem dar dicas sobre o movimento que estão fazendo. Quando chegar ao primeiro da fila, o lobo deve vir à frente de todo e dizer o que ele entendeu ser o movimento e demonstrar qual foi o movimento que chegou a ele.



Materiais necessários para aplicação do módulo:

- 2 macarrões de piscina estilizados
- Para a estilização das naves: Cone de cartolina (para a ponta da nave), triângulos de papelão ou cartolina (para as asas), rolos de papel higiênico (para os propulsores/baterias), fitas de ou eva (para o fogo da cauda da nave)
- 20 arcos/bambolês de tamanhos diferentes, 10 para cada equipe (são duas áreas de lançamento, se o espaço permitir)
- Cabos/sisal para amarrar os arcos
- Enfeites para os arcos (tnt, eva, fitas coloridas...)
- Cabo/sisal/madeira para delimitar a área de lançamento
- Papel e caneta para marcação de pontos



Dicas: Os pontos de cada planeta podem ser dados conforme achar melhor, a imagem é apenas um exemplo;
Os arcos podem ser dispostos como os chefes acharem mais interessante, desde que Marte seja o arco mais difícil de ser acertado;
Caso não seja possível colocar os arcos presos no "ar", uma solução é usar caixas/baldes no chão para serem os alvos.

Como avaliar esta atividade: Contagem de pontos, trabalho em equipe, determinação e como os lobinhos lidam com sucesso ou fracasso na hora de acertar os alvos

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: x

Recomendações adicionais: x

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Garanta que a área do chão não conta com nenhum obstáculo, como pedras, galhos e desníveis principalmente na área de lançamento.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Raphaella Piovezan

Grupo Escoteiro: do Mar amigo Velho

Região: PR Numeral: 16

e-mail: raphapiovezan@hotmail.com

Tel.: 41 99164-2131

Revisado:

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Vanessa Máximo Custódio

Grupo Escoteiro: Tapejara

Região: PR Numeral: 23

e-mail: vamc1102@gmail.com

Tel.: 41 99155-2838

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Missão Água

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Físico, intelectual e social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 a 6 chefes

Tempo de duração da atividade: 40 a 50 minutos

Limite de jovens na atividade: 30 lobinhos

Local onde será realizada a atividade: Área externa (gramado, cancha de areia, quadra poliesportiva)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Plana, sem obstáculos próximos como buracos, plantas baixas ou barrancos.

Objetivos da atividade: Desenvolver habilidades motoras, trabalho em equipe, resolução de problemas

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Compreensão da importância da água para a vida e cultivo de plantas, incentivo ao trabalho em equipe e comunicação para resolver desafios, desenvolvimento da coordenação motora e agilidade, estímulo ao raciocínio lógico.

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de cena: Um grupo de pesquisadores está pensando em estratégias para levar água do planeta Terra para Marte, que conta com poucos recursos hídricos. Sem essa água não é possível viver no planeta vermelho, uma vez que não será possível cultivar nenhuma planta ou alimento. Para isso, os pesquisadores precisam de ajuda dos astronautas lobinhos e de suas habilidades.

Os lobos deverão ser divididos em equipes de 10 integrantes.

O objetivo é transportar a água da Terra (um balde de água), para Marte (uma garrafa ou galão de água com um bocal estreito). O primeiro desafio é escolher entre um três utensílios para transportar essa água, a equipe precisa entrar em consenso e escolher apenas um deles. cada equipe vai usar um desses objetos, sendo eles:

- Um copo plástico que terá que ser transportado com a boca um copo para cada criança da equipe)
- Uma garrafa de 500ml com vários furos e que vaza pelo caminho
- Uma esponja, que poderá absorver a água para ser levada até o ponto final

Depois de escolhido o objeto da equipe, cada lobinho terá apenas uma chance de levar a água até Marte.

O segundo desafio é passar pelo circuito até o planeta vermelho, que deve contar com pelo menos três obstáculos, como: um banco para subir e se equilibrar, uma corda na qual os lobos deverão

passar se arrastando, cabos de vassoura elevado, no qual eles deverão ter que pular, uma amarelinha, algo em que os lobos só possam andar em um pé só, um zigue-zague...

Depois de passar pela pista de obstáculos, chegar a Marte e depositar a água no galão, o lobinho deve voltar até sua equipe para que o próximo possa ir. Ganha a equipe que conseguir colocar mais água no galão.

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- 3 galões de água ou garrafas de 3L
- 3 baldes para a água da Terra
- Copos plásticos
- Garrafas de 500ml com furos ao redor
- Esponjas
- Objetos para a pista de obstáculos como: cabo de vassoura, cordas, bambolês, bancos...

Dicas: O espaço de cada equipe deve ser bem delimitado para que eles tenham espaço o bastante para se locomover.

A pista de obstáculos pode ser mostrada uma para as três equipes, ou uma para cada, a depender do espaço do local e da disponibilidade de materiais.

Se possível, decore a base com panos vermelhos para representarem o planeta, além de plantas e flores.

Se possível, faça uma lembrança para a base, como uma flor de papel, ou até mesmo uma mudinha de flor, ou um saquinho de sementes.

Como avaliar esta atividade: Contagem de pontos, trabalho em equipe, determinação e como os lobinhos lidam com sucesso ou fracasso na hora de acertar os alvos

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: x

Recomendações adicionais: x

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: Garanta que a área de atividade não conta com nenhum obstáculo no chão. Tenha em mãos panos e rodos para secar o chão caso a atividade seja realizada em uma quadra, para evitar que o chão fique escorregadio. No caso da utilização de bancos na pista de obstáculos, garanta que ele está bem fixado no chão.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Raphaella Piovezan

Grupo Escoteiro: do Mar amigo Velho

Região: PR Numeral: 16

e-mail: raphapiovezan@hotmail.com

Tel.: 41 99164-2131

Revisado:

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Vanessa Máximo Custódio

Grupo Escoteiro: Tapejara

Região: PR

Numeral: 23

e-mail: vamc1102@gmail.com

Tel.:

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Desafio das Nuvens Ácidas de Vênus

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo Cooperativo em Matilhas

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Física, Social, Intelectual.

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 Chefes

Tempo de duração da atividade: 30 a 40min.

Limite de jovens na atividade: Até 30.

Local onde será realizada a atividade: Área ampla e plana – quadra, pátio, gramado ou salão coberto.

Condições do local (destacar estrutura necessária): Piso seguro, espaço para simular percurso, cones ou fitas delimitando caminho

Objetivos da atividade: Vivenciar um desafio cooperativo dentro do tema espacial; Trabalhar equilíbrio, estratégia e união na matilha; Explorar a ambientação de Vênus de forma divertida e ativa.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Trabalho em equipe e liderança rotativa; Coordenação motora e resolução de problemas em grupo; Estímulo à criatividade no improviso.

Descrição detalhada da atividade:

FUNDO DE CENA:

"Lobinhos, chegamos a **Vênus**, um planeta coberto por nuvens tóxicas e temperaturas altíssimas. Nossa nave sofreu danos e precisamos cruzar o terreno perigoso para recuperar as peças da proteção térmica. Só podemos pisar nas 'placas térmicas' (tapetes), pois o chão de Vênus derrete tudo!"

PREPARAÇÃO:

- Com fita crepe ou cones, delimite um caminho (de 6 a 10 metros) representando a "superfície de Vênus".
- Cada matilha recebe 3 "placas térmicas" (papelão ou EVA).
- O desafio é atravessar o caminho sem encostar no chão diretamente — só nas placas.

EXECUÇÃO:

- Um membro da matilha segura o "núcleo de energia" da nave (uma bola ou objeto leve).
- Eles devem atravessar juntos, usando apenas as placas, passando o núcleo com cuidado entre si.
- Se alguém encostar no chão, a matilha volta ao início.
- Vence quem completar o trajeto com todos juntos e o núcleo intacto.

FINALIZAÇÃO:

- No fim, todos reúnem os "núcleos" recuperados e recebem a mensagem final da missão: *"Parabéns, vocês enfrentaram o planeta mais quente do sistema solar com coragem e união! A nave está salva e seguimos para o próximo planeta!"*

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- 3 pedaços de EVA ou papelão por matilha (“placas térmicas”);
- Fita crepe ou cones para demarcar o trajeto, se for em uma área externa também pode ser usado farinha;
- Bola pequena ou objeto leve por matilha (“núcleo de energia”);
- Cartolina ou imagem simples de Vênus para ambientar, também dá para usar tecidos para dar ideia de que se está no planeta, algumas cadeiras pra delimitar a partida e a chegada.

Dicas:

- Deixe o trajeto com curvas ou obstáculos leves para aumentar a dificuldade;
- Pode-se tocar um som de “alarme da nave” durante a atividade para dar emoção;
- Ofereça frases divertidas do “comandante” entre as rodadas.

Como avaliar esta atividade:

- Se os lobinhos colaboraram entre si;
- Se respeitaram as regras com alegria;
- Se compreenderam o desafio do fundo de cena.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Atividade ainda não aplicada na minha seção.

Recomendações adicionais:

- Ter adultos posicionados nos dois extremos do percurso;
- Adapte o nível de dificuldade conforme a idade e energia da alcateia;
- Pode transformar em circuito se houver mais tempo ou repetições.

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

A atividade será realizada em local plano e seguro, previamente vistoriado para evitar riscos como buracos ou objetos soltos. Dois adultos acompanharão toda a execução, garantindo supervisão constante. Os lobinhos receberão orientações claras antes de começar, e um kit de primeiros socorros estará disponível. Qualquer sinal de risco ou necessidade de intervenção resultará na pausa imediata da atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Renan Del Moro de Jesus

Grupo Escoteiro: Caburé

Região: PR

Numeral: 212

e-mail: renan.dmj@escoteiros.org.br

Tel.: (45) 9 9115-9362

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Terraformando Vênus

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Prático

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Físico, Afetivo, Intelectual e Social.

Número: No máximo 36 lobinhos, sendo 12 em cada sub-base

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 6 chefes (2 em cada sub-base)

Tempo de duração da atividade: (7' fundo de cena e regras, 3' para rodas as bases e 10 minutos em cada base)

Limite de jovens na atividade: 36 jovens

Local onde será realizada a atividade: Área externa, gramado ou areia

Condições do local (destacar estrutura necessária): plana e de preferência sem muitos buracos ou morrinhos, possibilitando a formação do percurso de obstáculos e a livre locomoção dos foguetes.

Objetivos da atividade: Os objetivos da atividade são estimular a cooperação e o trabalho em equipe entre os lobinhos, desenvolver habilidades motoras e coordenação física por meio dos obstáculos, promover a percepção tátil e a concentração na busca pelo “gelo” no ambiente escuro, despertar a curiosidade e o interesse pelo tema espacial e planetário, especialmente sobre o planeta Vênus, e incentivar o senso de responsabilidade e comprometimento ao cumprir uma missão coletiva dentro do contexto da aventura espacial.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Coordenação motora, Percepção sensorial (através do tato, audição e visão), desenvolvimento da criatividade e imaginação, trabalho em equipe, liderança, resolução de problemas, instigar o pensamento científico e crítico nos jovens.

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de cena:

Há muitos e muitos anos, Vênus era muito parecido com a Terra. Tinha oceanos, nuvens e até poderia ter abrigado vida. Mas, com o passar do tempo, as coisas mudaram. Enquanto a Terra seguiu um caminho que permitiu a vida prosperar, Vênus ficou completamente diferente. Hoje, ele é um planeta extremamente quente, com temperaturas que passam dos 500 graus Celsius, uma atmosfera tão densa que é 96 vezes mais pesada do que a da Terra e, além disso, lá chovem gotas de ácido sulfúrico ao invés de água!

Agora, cientistas da Terra descobriram uma maneira de tentar transformar Vênus novamente em um lugar habitável, como era no passado. Para isso, eles criaram um plano muito ousado: congelaram parte do ar de Vênus, e vocês, bravos astronautas, têm uma missão muito importante! Precisam viajar até Vênus, encontrar o gelo que os cientistas deixaram lá, e levá-lo até o Sol para queimar os gases tóxicos do planeta.

Somente depois disso será possível começar o processo de terraformação, deixando Vênus mais parecido com a Terra e, quem sabe um dia, tornando-o um novo lar para os seres humanos. A missão é desafiadora, mas sabemos que vocês são corajosos, inteligentes e estão prontos para enfrentar esse desafio espacial!

Explicando as sub-bases:

A atividade é dividida em três bases, cada uma com um desafio relacionado à missão de terraformar Vênus. No início, será contado o fundo de cena para os lobinhos, explicando que Vênus já foi um planeta semelhante à Terra, mas hoje possui uma atmosfera extremamente quente e densa, e que a missão deles é ajudar a terraformar Vênus tornando-o habitável novamente. Em cada sub-base será explicado as regras, cuidados e avisos inerentes à aquela sub-base específica.

Na primeira base, os lobinhos simulam a viagem da Terra até Vênus, serão três equipes divididas em três foguetes (um para cada equipe), onde cada equipe terá no máximo 4 lobinhos, após a equipe estar dentro do foguete de papelão, eles passarão por um percurso com obstáculos físicos, como corrida em zigue-zague entre bambus e desvio de asteróides representando a decolagem e a viagem pelo espaço até Vênus.

Ao chegarem na segunda base, que será o planeta Vênus propriamente dito, os lobinhos saem do foguete (o qual retorna à sub-base 1 para os próximos jovens) e entram em um ambiente escuro e abafado criado por lonas pretas, onde enfrentam obstáculos como pista de rastejo e saltos sobre macarrões de piscina. Eles deverão encontrar, usando apenas o tato, caixas que representam cubos de gelo escondidos em um local com materiais variados que dificultam a busca. Esse gelo simboliza o recurso necessário para iniciar a terraformação de Vênus, quando estiverem com os blocos de gelo de papelão em mãos eles entrarão em outros foguetes, indo em direção à terceira sub-base.

Na terceira base, os lobinhos devem transportar os blocos de gelo de papelão encontrado em Vênus até o Sol, representado por uma caixa de papelão ou lixeira decorada. No caminho, eles passam por pequenos desafios, como andar sobre cordas no chão e fazer um percurso em zigue-zague, antes de depositar o gelo no Sol, simbolizando o sucesso da missão.

Caso tenha tempo, os jovens podem ir de forma linear, passando da primeira, para a segunda e por fim a terceira base, mas nada impede que todas as bases funcionem ao mesmo tempo.

Os materiais de apoio para a atividade não precisam seguir nenhum padrão pré-definido, variando de acordo com os materiais disponíveis para o escotista no momento do planejamento e aplicação da atividade, apenas é necessário que tenha uma estrutura de lona para o lobinho passar por dentro, 06 caixas de papelão sem o fundo, que acomodem 4 lobinhos (ou qualquer outra estrutura de papel/papelão que sirva a esse propósito) e o restante do material solicitado na ficha, esse podendo variar.

Materiais necessários para aplicação do módulo: Para a pista de obstáculos: lonas, bambus, fita crepe, macarrões de piscina, cordas, decorações externas que remetam ao planeta, como fotos, tecido vermelho, etc... Caixas de papelão pequenas, decoradas como blocos de gelo. Para os foguetes: papelão decorado, o qual possa ser carregado pelos lobinhos a fim de representar o foguete. Para a base do sol: uma caixa ou lixeira com decoração de sol, onde os lobinhos possam colocar dentro os blocos de gelo e cordas. Para a base da terra: Bambolês que representem asteróides, bambu e decorações que remetam à terra.

Dicas: Para melhor imersão na atividade, é importante que esteja claro qual tema se trata cada sub-base, sendo uma da Terra, uma de Vênus e uma do Sol, utilize quaisquer recursos a sua disposição para tornar isso claro.

Como avaliar esta atividade: Através do sucesso ou não da missão, pela participação e pelo entendimento ou não dos objetivos da atividade pelo lobinho.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade:

As atividades em si não são novidade, mas a forma com que foram arranjadas e o fundo de cena tornou a atividade uma novidade.

Realizamos uma atividade semelhante no nosso último Grande Jogo Aéreo, os foguetes foram substituídos por aviões mas em sua essência eram os mesmos, não aconselho que tenha muitas partes móveis nos foguetes, é mais útil colar imagens ou desenhar nos foguetes do que adicionar asar e outros

componentes, pois os mesmos se descolarão durante a atividade;

O percurso de obstáculos também já foi realizado anteriormente, é uma atividade que requer atenção e cuidado dos escotistas, em especial no momento de construir o percurso, pois é aqui que devemos nos atentar para possíveis acidentes. Evite locais com buracos ou morros, tenha preferência pelo terreno mais leve e fofo possível (nesse caso, a grama). As outras duas sub-bases podem ser realizadas em outros tipos de terreno, mas essa obrigatoriamente deve ser em um local plano.

Recomendações adicionais:

A sub-base de Vênus deverá ser realizada com calma, os escotistas presentes deverão estar atentos para que nenhum lobinho se machuque durante o percurso, bem como para que nenhuma equipe entre no percurso enquanto há uma equipe lá dentro.

As sub-bases deverão estar afastadas o suficiente para que os lobinhos não ouçam ou entendam o que está acontecendo nas outras sub-bases, mas não há necessidade de colocar lonas ou outras coisas para que os lobinhos não vejam as outras bases.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Ter muita cautela no momento de construir a pista de obstáculos, faça o túnel com espaço suficiente para que escotistas consigam entrar em caso de necessidade. Escolha materiais não pontiagudos e que permitam a exploração dos lobinhos de maneira segura.

A equipe de saúde deverá ser informada do potencial risco de entorces e outros acidentes nessa atividade, por isso, mantenha uma via de acesso rápido às bases, evite áreas de difícil acesso por parte deles.

Antes de se iniciar as atividades, faça uma varredura no local em busca de galhos, pedras, metais ou quaisquer outros objetos que possam provocar algum incidente ao longo da atividade, removendo-os do local.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Silvio Augusto Burakouski Nekel

Grupo Escoteiro: do Ar Brigadeiro Eppinghaus

Região: PR

Numeral: 04

e-mail: silvioaugustoburakouski@gmail.com

Tel.: (41) 99532-4306

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: A Voz das Nuvens de Vênus

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo de Comunicação e Observação

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Social, Afetivo.

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 3 a 4 chefes.

Tempo de duração da atividade: 30 a 40 minutos.

Limite de jovens na atividade: Até 30 Lobinhos.

Local onde será realizada a atividade: Área ampla com espaço para movimentação, pode ser coberto ou ao ar livre.

Condições do local (destacar estrutura necessária): Espaço seguro, delimitado, com espaço para formar um círculo grande e se mover em linha.

Objetivos da atividade:

- Trabalhar escuta ativa e comunicação não-verbal;
- Estimular a concentração e a criatividade;
- Reforçar o espírito de equipe e a coordenação.

Objetivos educativos que podem ser atingidos:

- Praticar a atenção plena e a percepção auditiva;
- Desenvolver empatia e cooperação ao trabalhar em pares ou grupos;
- Aprender a se expressar e a interpretar sinais sem falar.

Descrição detalhada da atividade:

FUNDO DE CENA:

“Lobinhos, acabamos de pousar em Vênus! O planeta está coberto por nuvens espessas que bloqueiam todos os sinais de rádio. A única forma de nos comunicarmos agora é através da linguagem das nuvens — silenciosa, mas cheia de significados. Precisamos aprender a nos comunicar como os exploradores venusianos e transmitir informações importantes sem usar palavras!”

PREPARAÇÃO:

- Divida os lobinhos em grupos.
- Prepare cartões com **mensagens secretas** (ex: “pule três vezes”, “abra os braços”, “gire em círculo”, “imite um foguete” etc.).
- Delimite o espaço da atividade, onde os grupos ficarão, que se possam dividir, ex 3 de um lado e 3 do outro, afastados o suficiente para trabalhar com privacidade e sem barulho externo.
- Explique que a comunicação será apenas com gestos — **sem falar, sussurrar ou escrever**.

EXECUÇÃO:

- Cada um lado recebe uma mensagem. Um lobinho tentará transmiti-la usando apenas gestos.
- O outro lado tenta entender e realizar a ação correta.
- Depois, eles trocam de papel.
- Faça 3 a 4 rodadas com mensagens diferentes.
- Por fim, todos se reúnem para a rodada final: **“Comando de Vênus”** — o adulto faz gestos exagerados que todos imitam, como se fossem a “voz das nuvens venusianas”.

FINALIZAÇÃO:

- Reúna os lobinhos e pergunte: “Foi fácil se comunicar sem falar? Como vocês se sentiram usando só gestos?”;
- Reforce a importância da escuta, da atenção e da cooperação.
- Encerre com a mensagem:
“Parabéns, lobinhos! Vocês conseguiram se comunicar como verdadeiros exploradores venusianos. Agora que dominamos a linguagem das nuvens, estamos prontos para seguir em segurança para o próximo planeta!”

Materiais necessários para aplicação do módulo:

- Cartões com comandos simples (10 a 20 modelos);
- Apito para sinalizar troca de papéis ou rodadas;
- Fita ou cones para delimitar espaço (se necessário);
- Cartolina com imagem simples do planeta Vênus para ambientação.

Dicas:

- Crie comandos divertidos e exagerados (dança maluca, robô lento, foguete explodindo etc.);
- Incentive expressividade corporal — eles adoram mímica;
- Reforce que não pode falar nem sussurrar (para manter o desafio e o clima do fundo de cena);
- Pode ser feita uma dinâmica de colar uma parte do dispositivo de comunicação numa cartolina, aonde a cada acerto se ganha uma parte, isso sendo um diferencial.

Como avaliar esta atividade:

- Observar se os lobinhos conseguiram se comunicar e interpretar gestos;
- Verificar o engajamento e participação ativa;
- Avaliar se entenderam o desafio da “comunicação em silêncio”.

Experiência da minha Seção sobre esta atividade: Atividade ainda não aplicada na minha seção.

Recomendações adicionais:

- Pode adaptar os comandos com base na energia do grupo;
- Para grupos maiores, faça duas rodadas paralelas com supervisão;
- Reforçar desde o início que ninguém será “julgado” pela mímica, para evitar timidez;
-

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

A atividade será realizada em local seguro, plano e delimitado. Todos os movimentos são leves e não exigem corridas ou contato físico, o que reduz o risco de acidentes. Dois adultos estarão presentes para acompanhar, corrigir movimentos inadequados e intervir, se necessário. Um kit de primeiros socorros estará disponível e será feita uma explicação clara sobre os cuidados antes do início da atividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Renan Del Moro de Jesus

Grupo Escoteiro: Caburé

Região: PR

Numeral: 212

e-mail: renan.dmj@escoteiros.org.br

Tel.: (45) 9 9115-9362

Revisado:

Nome da Atividade: ANÉIS DE SATURNO

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número: 01 matilha por vez

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4

Tempo de duração da atividade: 20 minutos – 5' pano de fundo – 15' criar estratégia e executar a atividade

Limite de jovens na atividade: 6 por Matilha sendo 1 Matilha

Local onde será realizada a atividade: campo aberto

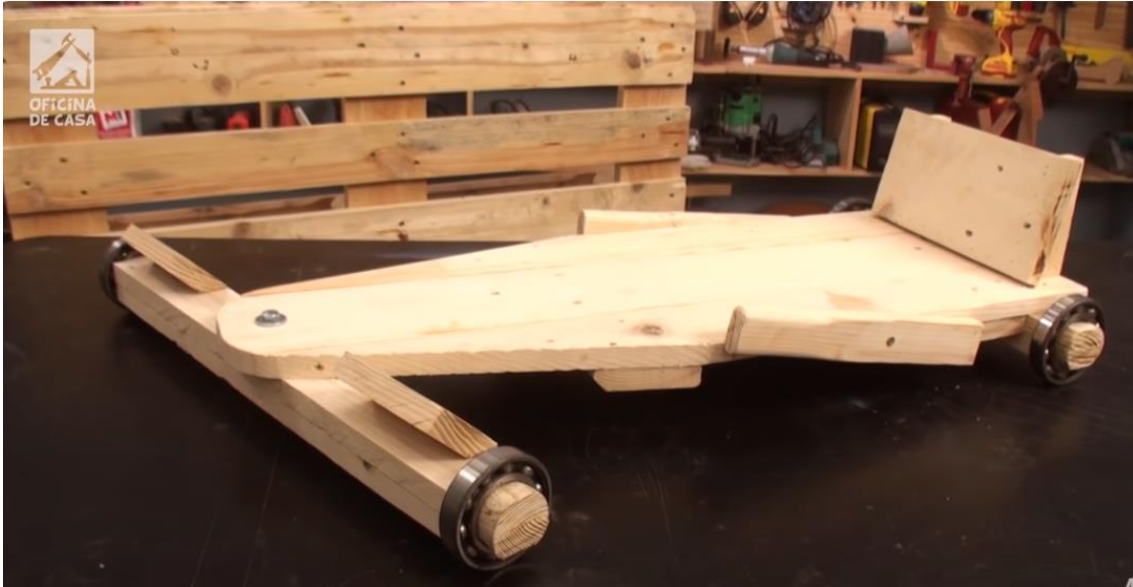
Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo limpo e terreno de gramínea baixa ou terra batida.

Objetivos da atividade: Desafio de superar, em matilha, desafios intelectuais, estratégias e velocidade física

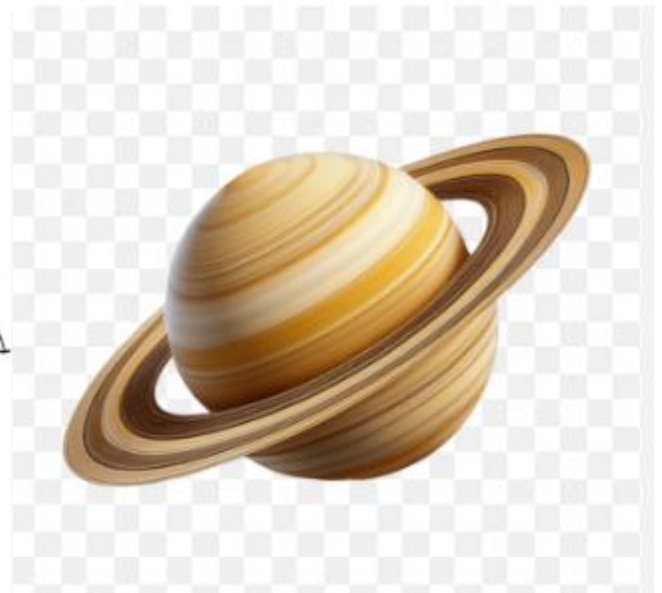
Objetivos educativos que podem ser atingidos: O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação dos obstáculos. Força física para o enfrentamento dos desafios no menor tempo possível e sociabilidade para que os integrantes das matilhas se ajudem e superem juntos ao desafio.

Descrição detalhada da atividade: A matilha será dividida em duplas. Será entregue a cada dupla um **Rover** (carrinho de rolimã). Uma ficará sentada e outra empurra, num caminho bem sinuoso (traçar no chão ou fazer balizas) até ao **Ponto Nemo** (estacionamento dos veículos). Depois seguem à pé, atravessando a **Cortina do Tempo** (cortina com tiras de TNT) e procuram os **Anéis de Saturno** (2 bambolês para cada dupla). A dupla deverá carregar os anéis até ao **Ponto Nemo** (estacionamento), sem segurar com as mãos, apenas apoiados em suas barrigas sem derrubar. Ao passar pela **Cortina do Tempo** (cortina com tiras de TNT) os anéis perdem a **Meteoróide** (calor) e podem ser tocados. Quando chegar ao **Ponto Nemo**, pegar o **Rover** (carrinho de rolimã), trocar as posições (quem empurrou será conduzido e vice-versa). Ao chegar no **Planeta Saturno** (barraca iglu) pegar o anel e depositar ao redor do planeta. A tarefa termina quando a matilha, em trabalho de equipe, conseguir colocar todos os **Anéis de Saturno** (bambolês) ao redor do **Planeta Saturno** (barraca iglu pequena) e reintegrá-lo. Após preparar uma pequena corrida com os **Rover** (carrinho de rolimã) no entorno do **Planeta Saturno** (barraca iglu pequena), conferindo a instalação dos **Anéis de Saturno** (bambolês) ao redor - ou uma mini competição ao redor do mesmo - Mudar as posições dos pares no **Rover** (carrinho de rolimã) a cada rodada.

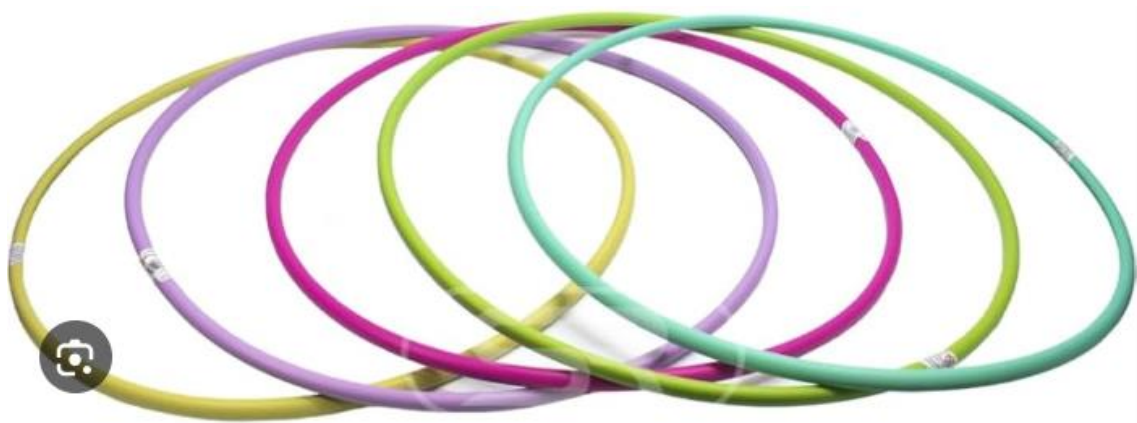
Fundo de cena: Tudo estava bem tranquilo no Universo, quando de repente um Meteoro que viajava pela Via Láctea acabou entrando na órbita de Saturno e ao se colapsar causou uma grande explosão fazendo com que os Anéis de Saturnos perdessem a gravidade e acabaram por se perderem da órbita de Saturno e ficaram espalhados pela Via Láctea. Os moradores de Saturno



ROVE - Carrinho de Rolimã



Planeta Saturno - decorar com TNT nas cores



Anéis de Saturno - Bambolês



- Cortina de TNT



- Capacete Espacial (facultativo)

Imagem criada



Decoração da Estação Estelar de Saturno com os apetrechos de retirada (Rover + Capacete)
- facultativo



Habitantes de Saturno (com tentáculos para poder se movimentar ou com asas, para poder voar pelo planeta que é gasoso e sem superfície de pouso)

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: Força de Atração

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo ativo

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: Físico, Social

Número:

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 4 chefes

Tempo de duração da atividade: 30 min

Limite de jovens na atividade: Aproximadamente 24

Local onde será realizada a atividade: Local aberto e amplo

Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo plano, sem obstáculos, que possibilite que os lobinhos corram no percurso em segurança.

Objetivos da atividade: Juntar mais asteroides dentro do seu campo magnético, dentro do tempo determinado.

Objetivos educativos que podem ser atingidos: Trabalho em equipe; espírito colaborativo; estratégia; saber ganhar e perder.

Descrição detalhada da atividade:

Fundo de cena: Estamos aterrissando em Júpiter, o maior planeta do sistema solar! E uma de suas principais características é ter uma das maiores magnetosferas do sistema solar! Hoje vamos entrar em órbita na atmosfera desse gigante e usaremos a força de atração para atrair asteroides até nossas equipes!

Desenvolvimento: Separar o matilhão em duas equipes, dependendo da quantidade de crianças, poderão ser divididos em até quatro equipes. Cada time se posicionará a uma distância determinada pela chefia do centro do jogo, onde estarão os asteroides agrupados. Dado o sinal do chefe, o primeiro da equipe corre até o centro, pega o asteroide e leva até sua equipe, bate na mão do próximo da fila, que faz o mesmo até que chegue ao final da fila ou acabem as bolinhas.

Será feita a contagem para determinar qual equipe venceu. Pode-se incrementar uma segunda rodada determinando um tempo e permitindo que, além das bolas do centro, sejam retiradas as bolas de uma equipe para outra.

Ao final da atividade, recomenda-se que a equipe vencedora seja parabenizada com um Bravo verdadeiramente alegre!

Materiais necessários para aplicação do módulo: Bolinhas ou algo que remeta a asteroides.

Dicas: Pedir que os lobinhos escolham um nome para sua equipe, elevando assim o espírito de equipe e coleguismo, bem como incentivem os integrantes do seu time com torcida vibrante.

Como avaliar esta atividade: Observar o engajamento e empolgação durante sua duração.

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: Fazer prévia análise do campo verificando materiais pontiagudos, pedras ou galhos e removê-los do local. Evitar terreno acidentado, visto que é um jogo onde haverá correria. Em caso de acidentes, a equipe de saúde deverá ser acionada.

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Daiana Wesan

Grupo Escoteiro: do Mar Ilha do Mel

Região: PR Numeral: 85

e-mail: daiana.wesan@gmail.com

Tel.: 41 99994-8975

Revisado:

INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por:

Grupo Escoteiro:

Região: PR Numeral:

e-mail:

Tel.: 42 99165-0645

Revisado:

FICHA DE ATIVIDADE

Nome da Atividade: JOGO NOTURNO – BURACO DE MINHOCA

INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: prático

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: intelectual / Físico/ Social

Número: 01 matilha por vez

INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade: 8

Tempo de duração da atividade: 1h05 Sendo 15 minutos em cada base – 5’ pano de fundo – 10’ criar estratégia e executar a atividade

Limite de jovens na atividade: 6 por Matilha sendo 1 Matilha em cada base por vez

Local onde será realizada a atividade: campo aberto com algumas árvores (para falsa baiana)

Condições do local (destacar estrutura necessária): Campo limpo e terreno de gramínea baixa ou terra batida.

Objetivos da atividade: Desafio de superar, em matilha, desafios intelectuais, estratégias e velocidade física

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 matilhas se ajudem e superem juntos ao desafio.

Descrição detalhada da atividade: Os lobinhos serão divididos em matilhões. Cada matilhão inicia o jogo em uma SUB-BASE diferente, fazendo o revezamento entre elas. Ao final de cada SUB-BASE, a matilha recebe uma parte de um quebra-cabeça, quando juntar as 04 (quatro) partes, podem trocar por doces ou pirulitos cósmico:

SUB-BASE - CONSTELAÇÕES PERDIDAS: Algumas estrelas acabaram se perdendo quando transitavam perto buraco de minhoca, os jovens intergalácticos (lobinhos), deverão encontrá-las e trazer de volta para seus locais na constelação, para tanto terão que ser corajosos e passar por desafios. A matilha terá que atravessar um labirinto das constelações perdidas (conforme modelo - feito com estacas de bambu e sisal) onde terão que responder as perguntas (total de 5 - cinco) e desafios (total de 5 - cinco) encontrados no caminho (cartão com números de 1 a 10 a serem fixados com prendedores de roupa no sisal ao longo do caminho). Podem ser intercaladas entre perguntas e desafios, quando corretos podem seguir para o próximo até que cheguem ao final do percurso e a matilha receberá uma peça da imagem do corpo celeste (1/6) do quebra-cabeça (temático)

SUB-BASE - HORIZONTE CRUZADO: Acabou de acontecer um grande estrondo, uma galáxia menor acabou cruzando com a nossa Via Láctea; desse impacto formou uma imensa nuvem, o Horizonte Cruzado, e acabou deformando o espaço. Os jovens intergalácticos (lobinhos), precisam coletar o máximo de combustível interestelar para socorrer os habitantes antes que o Buraco de Negro se forme e engula toda a Via Láctea. Matilha dividida em duplas, um lobinho com uma lanterna

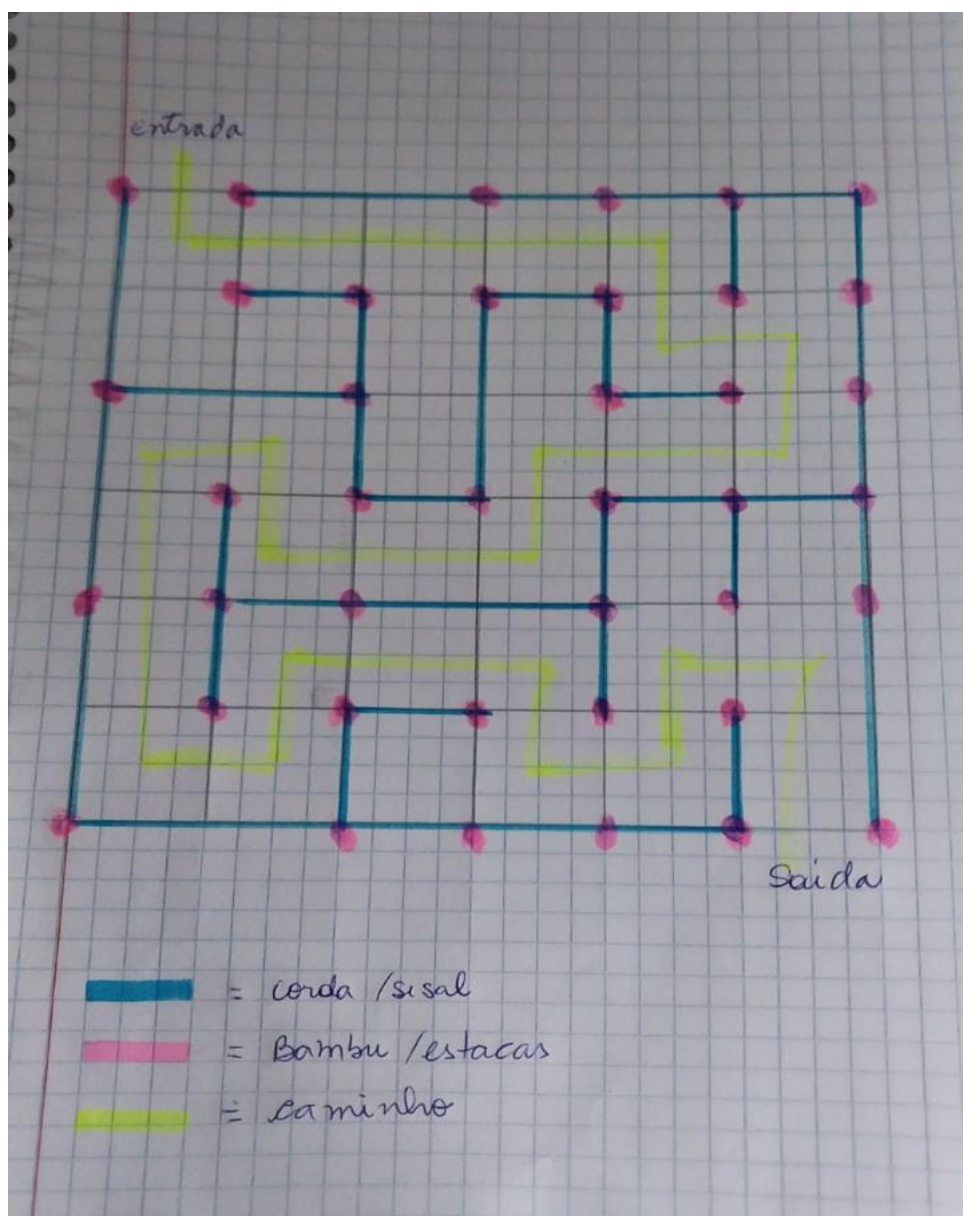
guiando o outro lobinho que deverá estar vendado. Os jovens terão que atravessar O Horizonte Cruzado (um túnel) e coletar o combustível interestelar (bolinhas coloridas coladas no decorrer do túnel). O que estiver vendado entra na frente no túnel e o com a lanterna ilumina a procura combustível interestelar (bolinhas) e vai orientando (direita - esquerda - em cima - embaixo) o que estiver vendado para coletar o combustível (bolinhas) e entregar ao que está com a lanterna ir depositando num tanque (cesta ou sacola ou caixa). Ao chegarem ao final do percurso e a matilha receberá uma peça da imagem do corpo celeste (1/6) do quebra-cabeça (temático)

SUB-BASE - ATALHO PERIGOSO: Os caminhos normais de viagem intergaláctico foram fechados por piratas espaciais (chefes caracterizados), os jovens intergalácticos (lobinhos), precisam encontrar um novo caminho, um “Salto no Tempo-Espaço”, porém esse atalho é bem perigoso, podendo causar a desintegração dos jovens. Para conseguir superar as dificuldades com os meteoritos (bexiga com água) e os piratas (chefes caracterizados), precisam unir forças e trabalhar em equipe poderão contar com o apoio do Guardiã da Galáxia (chefe caracterizado). Todos os jovens da matilha deverão estar de mãos dadas e farão alguns movimentos sem soltar as mãos comandados pelo Guardiã da Galáxia (um chefe caracterizado), ao estilo: “o mestre mandou” desviando dos piratas espaciais (chefes caracterizados) e dos meteoritos (bexigas com água). Na sequência deverão dar o “Salto no Tempo-Espaço”, caminhar sobre as Placas Espaciais (pedaços de papelão), passando do último para o primeiro da frente até chegar do outro lado, trabalhar sem dissolver a equipe. Ao chegarem ao final do percurso a matilha receberá uma peça da imagem do corpo celeste (1/6) do quebra-cabeça (temático)

SUB-BASE - A PONTE: BIP...BIP... o universo acaba de receber uma notícia de que a Ponte Einstein-Rosen, o famoso Buraco de Minhoca (Falsa-Baiana bem baixa em virtude de ser a noite) foi formado interligando o buraco negro (uma árvore) ao buraco branco (outra árvore) o que possibilitará uma viagem espacial aos jovens intergalácticos (lobinhos), e poderão contar com o apoio do Guardiã da Galáxia (chefe caracterizado que dará apoio na falsa baiana). Da metade da falsa baiana (buraco branco) usar iluminação fixa, da outra metade (buraco negro) o jovem percorre apenas com a lanterna de cabeça. Atravessar a Ponte Einstein-Rosen / Buraco de Minhoca (Falsa Baiana) entre o buraco negro (uma árvore) e o buraco branco (outra árvore), percorrendo o caminho antes do colapso e desmoronamento da ponte e desviando dos pontos de luzes (estrelas de papel ou outro objeto amarrado na corda da parte de cima da falsa baiana durante o percurso. Deverão atravessar um de cada vez a “falsa baiana” com o apoio do Guardiã da Galáxia. **VARIAÇÃO:** (na falta de local para instalar a falsa baiana, basta estender uma corda no chão e os jovens terão que andar sobre ela esticada no chão, equilibrando-se e se possível com a matilha de mãos dadas). Trabalhando medo para superação, lateralidade e equilíbrio. Ao chegarem ao final do percurso a matilha receberá uma peça (1/6) do quebra-cabeça (temático)

REENCONTRO: A viagem foi longa, mas nossos jovens intergalácticos (lobinhos) fizeram o Melhor Possível. Chegou a hora de voltar a órbita da Terra, vamos celebrar? Juntar todos as matilhas num espaço amplo e cada qual deve organizar o seu nome e grito (sugestão: temático), diante que cada apresentação, a matilha receberá uma peça da imagem do corpo celeste (1/6) do quebra-cabeça (temático)

SALA DE COMANDO: Viagem concluída com sucesso. É hora de descobrir qual foi o corpo celeste responsável por toda a desordem na Via Láctea e formação do Buraco de Minhoca. Com todas as 05 (cinco) peças da imagem do corpo celeste (quebra-cabeça) nas mãos, os lobinhos são chamados para a Sala de Comando (um espaço amplo com ou sem mesa) onde receberão a última parte da imagem do corpo celeste (quebra-cabeça) e deverão juntar todas e descobrir qual foi a origem do problema espacial. Quando terminarem cada jovens intergalácticos (lobinhos), ganhará uma medalha de honra (Pirulito Espacial)



- Cartões do labirinto:



*É tão bom
te ver brilhar*



*É tão bom
te ver brilhar*



*É tão bom
te ver brilhar*



*É tão bom
te ver brilhar*



*É tão bom
te ver brilhar*



*É tão bom
te ver brilhar*



*É tão bom
te ver brilhar*



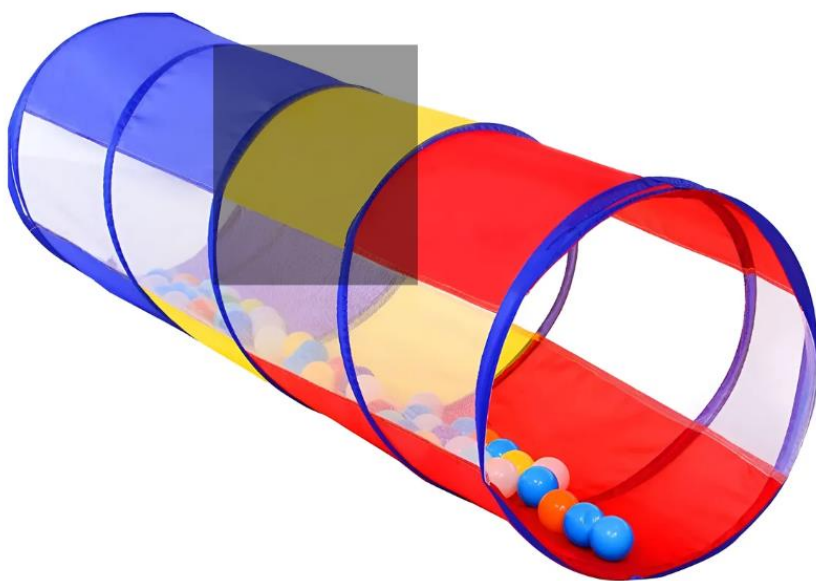
*É tão bom
te ver brilhar*



- Perguntas e Desafios do labirinto:

PERGUNTAS	DESAFIOS
O Sistema Solar está localizado numa galáxia chamada de...(R.: Via Láctea)	Diga as 5 leis dos lobinhos
Quais são os planetas conhecidos que fazem parte de nossa galáxia?... (R. Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno)	Cante uma música escoteira
Qual é o satélite natural da Terra?... (R.: Lua)	Diga a promessa do ramo lobinho
Quais são as fases da Lua?... (R.: nova, crescente, cheia e minguante)	Fazer uma palma escoteira
O que é o Sol em nosso sistema solar? (R.: é uma estrela anã amarela localizada no centro do nosso Sistema Solar. Ele é a principal fonte de luz e calor para a Terra, e sua energia é essencial para a vida no nosso planeta)	Fazer a saudação do ramo lobinho

- Horizonte Cruzado (túnel) e combustível interestelar (bolinhas)



- Tanque para coletar o combustível - bolinhas (sugestão)



- Atalho Perigoso (Bexigas - Papelão e caracterização - vestimentas)



- A Ponte (corda - vestimentas caracterização)

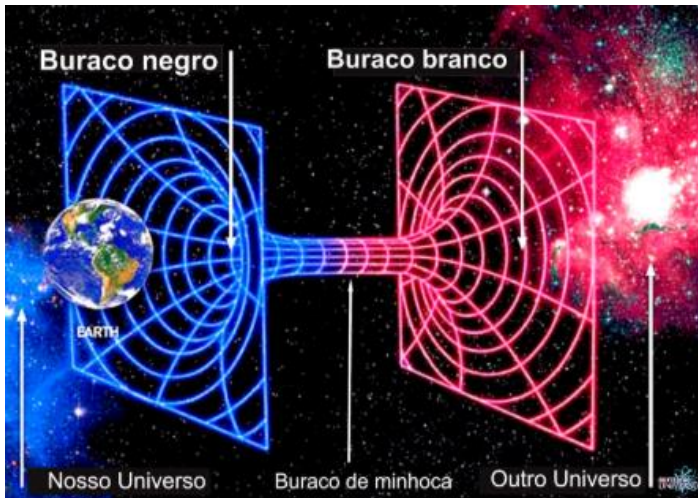
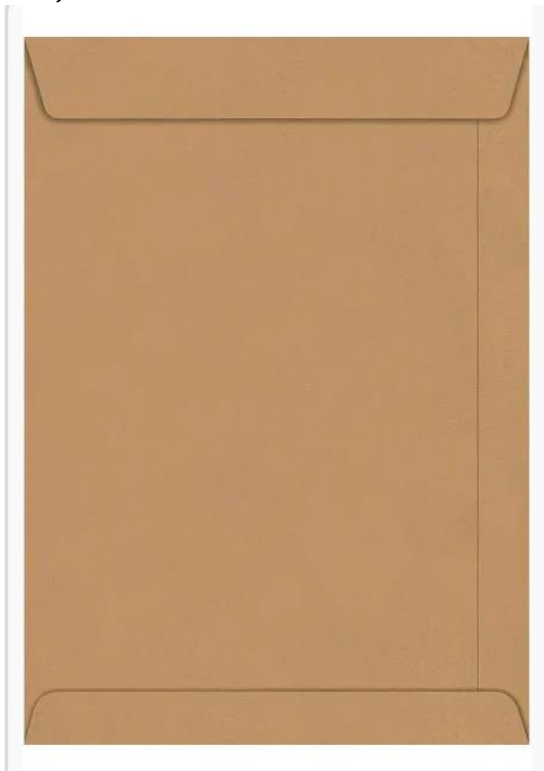
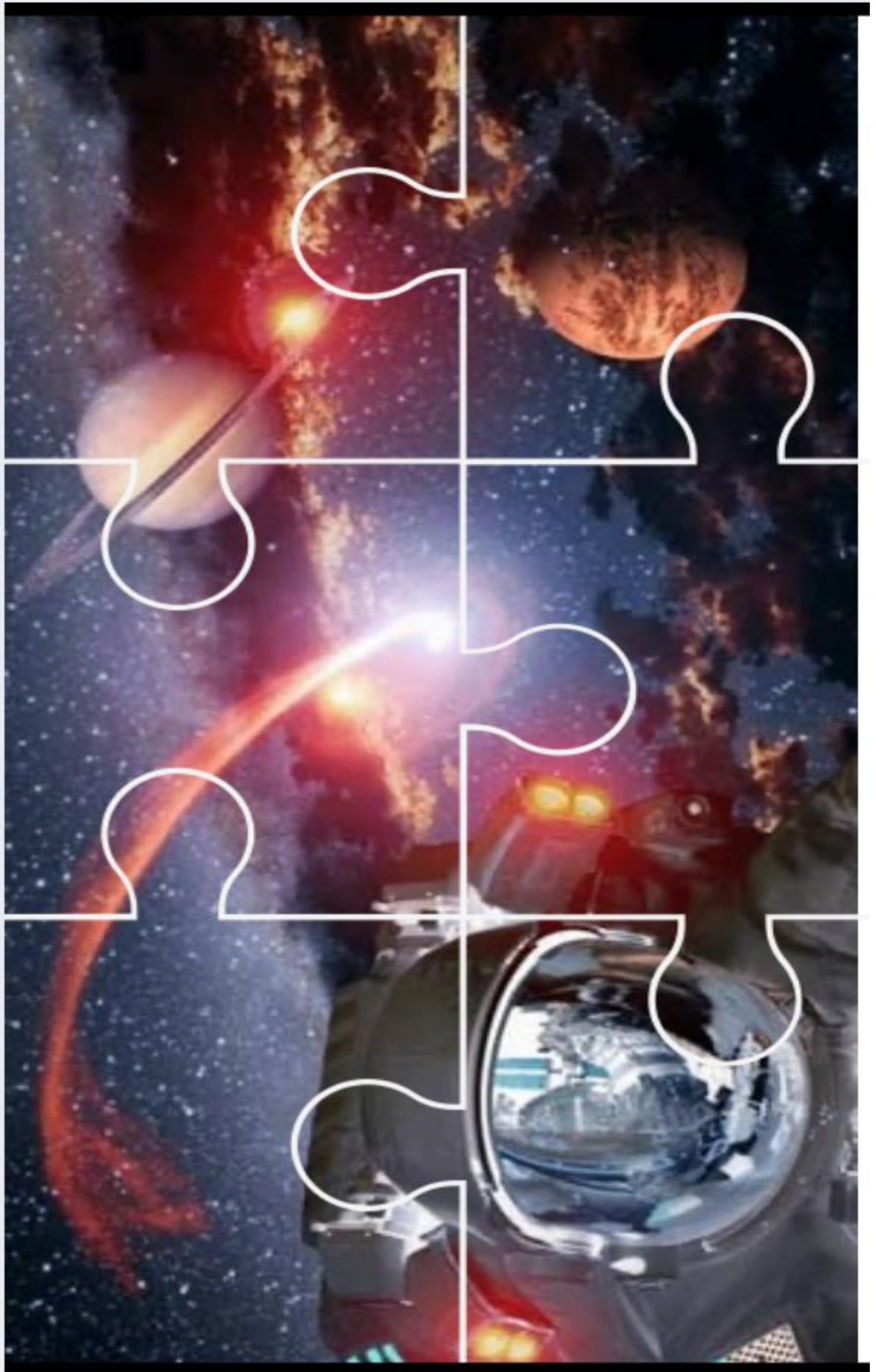


Imagem do Corpo Celeste (Sugestão entregar cada peça dentro de um envelope pardo com a tarjeta de "CONFIDENCIAL")

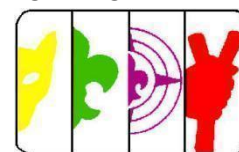




FICHA BOA IDEIA

RAMO LOBINHO

LOBINHO

**Nome da Atividade: A conquista espacial – uma corrida de foguetes**

Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas: (x) Físico (x) Intelectual () Social () Afetivo () Espiritual (x) Caráter

Competências: Conhece a lei e a promessa do lobinho e sabe o que elas significam. Procura dizer a verdade, contribuindo para que a alcateia seja alegre e 7yum lugar de pessoas confiáveis e demonstra bom humor ao enfrentar dificuldades; Desenvolve cada vez mais sua força, agilidade, resistência e flexibilidade. Integra-se com entusiasmo em jogos coletivos, respeitando as regras, sabendo ganhar e perder e zelando por sua segurança e pela de seus companheiros; demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais

Local:**Duração:** 45min**Número de Participantes:** 30 jovens**Número de Escotistas:** 3 adultos

1) Objetivo Geral da Atividade: Coordenação motora fina, força e agilidade. Trabalho em equipe, respeito às regras, perseverança diante de desafios, criatividade na resolução de problemas e espírito esportivo. Noções básicas sobre o Sistema Solar, planetas e princípios de física (ação e reação).

2) Programação:**Responsável:**5' **Fundo de cena**20' **Montagem**20' **Lançamento**

3) Descrição: 4 lobinhos por equipe

- **Montagem:**

- 1 - Corpo do Foguete: Pegue uma das garrafas PET. Esta será o corpo principal do seu foguete. Certifique-se de que esteja limpa e seca.
- 2 - Nariz Cônico (Cone): Pegue a segunda garrafa PET. Com a ajuda de um adulto, corte a parte superior da garrafa (onde fica o bico) de forma a criar um cone. Este cone será o nariz do seu foguete, ajudando na aerodinâmica. Você pode cortar um pouco abaixo do gargalo e depois ajustar o tamanho. Encaixe este cone na base da primeira garrafa (a que será o corpo do foguete). Se necessário, use fita adesiva para fixar bem, garantindo que fique firme e aerodinâmico.
- 3 - Aletas (Estabilizadores): No papelão, desenhe três ou quatro aletas (em formato de triângulo ou de asa de avião, como preferir). Elas devem ser do mesmo tamanho e simétricas para garantir a estabilidade do foguete durante o voo. Recorte as aletas com cuidado.
- 4 - Fixando as Aletas: Cole as aletas na parte inferior do corpo do foguete (a garrafa principal), distribuindo-as igualmente ao redor da garrafa. Use bastante fita adesiva para que fiquem bem presas e não se soltem durante o lançamento. As aletas são cruciais para que o foguete voe reto!
- 5 - Decoração: Agora é a hora de soltar a imaginação! Decore seu foguete com tintas, adesivos, canetinhas. Dê um nome à sua nave espacial e prepare-a para a viagem pelo sistema solar
- Dica Importante: O segredo de um bom foguete de garrafa PET está na aerodinâmica e na firmeza das aletas. Quanto mais bem feito, mais longe ele voará!

- **Competição de Lançamento:** A Corrida pelo sistema solar. O objetivo é lançar o foguete o mais longe possível, simulando a jornada dos planetas em torno do Sol.

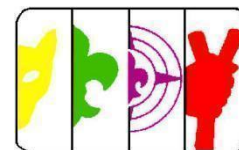
- Lançamento: Cada equipe terá 3 tentativas para lançar seu foguete. Um chefe escoteiro será responsável por operar a bomba de ar e garantir a segurança.
- Pontuação: A pontuação será baseada na distância alcançada pelo foguete. A equipe que conseguir fazer seu foguete cair mais distante será a vencedora.
- Recuperação: Após cada lançamento, os lobinhos deverão recuperar seus foguetes com segurança.

<p>4) Fundo de cena: Preparem-se, lobinhos e lobinhas! Nossa próxima aventura nos levará a uma expedição pelo sistema solar. Uma corrida pelos planetas. vocês serão verdadeiros astronautas, construindo suas próprias naves espaciais e testando suas habilidades em uma competição interplanetária. Imaginem que a Patrulha Espacial dos Lobinhos recebeu uma importante missão: explorar o sistema solar. Para isso, cada equipe precisará construir sua própria nave espacial e participar de uma empolgante corrida.</p>
<p>5) Materiais Necessários: Materiais Necessários por Foguete: 2 garrafas PET de 2 litros (iguais e vazias) Papelão resistente (caixas de cereal, caixas de sapato etc.) Fita adesiva larga e resistente (fita crepe ou fita isolante) Tesoura sem ponta e/ou estilete (manuseado por adulto) Régua e lápis Opcional: Tintas, adesivos, canetinhas para decoração</p>
<p>6) Preparação prévia: Lançador de foguetes: https://www.google.com/search?q=lan%C3%A7ador+de+foguete+de+garrafa+pet+ar&og=lan%C3%A7ador+de+foguete+de+garrafa+pet+ar+&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRigATIHCAEQIRigAdIBCTEyMzExajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:e14fb82b,vid:Arua4ph8Qzk,st:0 Campo de lançamento – Escolha uma área aberta e segura, longe de obstáculos, pessoas e animais. Com a ajuda de fitas métricas e marcadores, marque as seguintes distâncias a partir do ponto de lançamento (o "Sol"). Sol (Ponto de Lançamento): 0 metros; Mercúrio: 30 cm; Vênus: 55 cm; Terra: 75 cm; Marte: 1,2 m; Júpiter: 4m; Saturno: 7,3 m); Urano: 14,5 m; Netuno: 22,5 m; Plutão (Planeta Anão): 30m</p>
<p>7) Dicas: 2 lançadores de foguete para não fazer uma fila muito grande para o lançamento. Os lançadores deverão ser feitos com antecedência e testados.</p>
<p>8) Como Avaliar a Atividade: Observar o trabalho em equipe, perseverança e respeito</p>
<p>9) Anexos:</p>
<p>10)Elaborada por: Maria Eduarda de Lucia 72/PR. 41 99916-1256. delucia.duda@gmail.com</p>

FICHA BOA IDEIA

RAMO LOBINHO

LOBINHO

**Nome da Atividade: FLOR VERMELHA – VIAGEM ESPACIAL**

Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas: () Físico () Intelectual () Social () Afetivo () Espiritual ()
Caráter

Competências:

Local: Onde possa acender fogueira ou interno | **Duração:** 45"

Número de Participantes: indiferente

Número de Escotistas: Mínimo 3

1) Objetivo Geral da Atividade:

2) Programação:

Responsável:

1. Reunir os lobinhos

2. Breve fala sobre a flor vermelha e o simbolismo da viagem espacial – acender a tocha com o simbolismo do “fogo cósmico” para levar luz aos planetas

3. Deslocamento em fila e em silêncio até o local, com apenas a tocha acesa

4. Abertura do cerimonial – com a breve fala sobre a viagem espacial e o fogo cósmico

5. Dar início a animação e apresentações de cada matilha

6. Encerramento com a canção da despedida e 1 minuto do chefe

3) descrição:

Reúne os lobinhos e fala sobre o fundo de cena, por exemplo:

Na noite estelar da nossa jornada espacial, chegou o momento mais mágico da missão: a **Flor Vermelha**, nosso Fogo de Conselho interestelar. É aqui, sob o brilho das estrelas e ao redor do nosso “fogo cósmico”, que todos os Lobinhos e Velhos Lobos se reúnem como uma verdadeira tripulação unida. Nesta parada na nossa viagem pelo universo, vamos compartilhar risos, histórias de outros planetas, músicas de galáxias distantes e apresentações incríveis vindas dos confins da imaginação. Cada Lobinho é uma estrela que brilha com sua própria luz e, juntos, formamos uma constelação de amizade, respeito e espírito de equipe. Vamos acender a nossa estrela que levará luz para toda a galáxia.

Acende a tocha e todos se deslocam em fila para o local da flor vermelha ou lamparada, em silêncio total. Ao chegar, o responsável faz a abertura com palavras sobre o fundo de cena, como exemplo:

“A Flor Vermelha é o momento de celebrar o que somos como Alcateia: uma equipe corajosa e alegre, pronta para qualquer aventura no espaço ou na Terra! Preparem seus trajes espaciais, suas vozes e sorrisos: está na hora de acender o fogo da amizade e fazer nossa energia brilhar até o infinito e além! Declaro aberta nossa Flor Vermelha!

Os responsáveis da animação começam com as chamadas das apresentações:

Canção

Esquete

Palma

Canção

Esquete

Palma.....

A equipe sempre faz uma animação para chamar falando o nome da equipe e o que vai fazer

Não precisa todas as equipes fazer tudo (esquete, palma e canção) para não demorar muito tempo e os lobinhos fiquem cansados.

Encerra reunindo todos para a canção da despedida, o chefe faz o minuto do chefe (uma mensagem inspiradora sobre o espírito de equipe, os valores do Lobinho e a importância de sonhar alto. Comparar os desafios da vida aos de uma grande missão espacial) e encerra a atividade.

3) Fundo de cena: Viagem espacial
4) Materiais Necessários: variados
5) Preparação prévia: chamar um representante de cada matilha e passar o que cada um vai apresentar para que eles se preparem
6) Dicas:
7) Como Avaliar a Atividade:
8) Anexos:
9) Elaborada por: Marissil Bassoi GESM/72 marissil.bassoi@escoteiros.org.br 41 991968555

3)descrição:

Pedir para todos os lobinhos deitarem e olhar o céu, imaginar a imensidão do nosso planeta e refletir sobre a nossa responsabilidade de cuidar da nossa “casa”. O que podemos fazer para melhorar e o que não fazer para destruir o planeta. Se você tivesse um poder, o que você melhoraria no planeta. Depois fazer uma roda de conversa e debater sobre o que pensaram

3) Fundo de cena: Temos uma supervisão e conseguimos enxergar o planeta todo e podemos ver o que está acontecendo em todo o mundo.
4) Materiais Necessários: nenhum
5) Preparação prévia: ver o local para que todos possam se deitar no chão, observar se não tem formigueiro, pedras, etc
6) Dicas:
7) Como Avaliar a Atividade: observar se a reflexão realmente mostra a preocupação em cuidar do planeta Terra
8) Anexos:
9) Elaborada por: Marissil Bassoi 72/PR marissil.bassoi@escoteiros.org.br