

# CADERNO DE ATIVIDADES

XXXII JOGOS DA  
FRATERNIDADE



Escoteiros do Brasil  
Paraná



FRATERNIDADE SEM FRONTEIRAS!  
5 CONTINENTES, 1 SÓ LENÇO.



Escoteiros do Brasil  
Paraná

## 1. BOAS VINDAS

Sejam todos muito bem-vindos ao **Caderno de Atividades do XXXII Jogos da Fraternidade 2026 – Fraternidade sem Fronteiras – 5 Continentes 1 Só Lenço**, uma atividade criada para fortalecer os laços de amizade e colaboração entre todos os ramos do Movimento Escoteiro do Paraná. Estamos muito felizes em ver todos reunidos para vivenciar momentos de aprendizado, diversão e fraternidade.

## 2. OBJETIVO

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

## 3. PROPÓSITO

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

## 4. ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

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

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

## **5. AGRADECIMENTO**

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



# Ramo Filhotes

## Nome da Atividade

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: BRINCAR JUNTOS

Ramo: FILHOTE

Área de Desenvolvimento: SOCIAL

Número de participantes: MÁXIMO 10

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

**Tempo de duração da atividade:** 1H 30

**Limite de jovens na atividade :** 10

**Local onde será realizada a atividade:** ABERTO

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

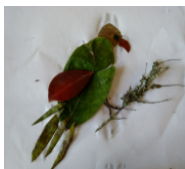
**Objetivos da atividade:** PROMOVER O DESENVOLVIMENTO DA AMIZADE, RESPEITO, CRIATIVIDADE E COOPERAÇÃO.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** PROPORCIONAR EXPERIÊNCIAS LÚDICAS AO AR LIVRE, CONVIVER EM HARMONIA NA NINHADA, PARTICIPANDO DAS ATIVIDADES COM OUTROS FILHOTES. DESENVOLVER A COORDENAÇÃO E EQUILÍBRIO.

**Descrição detalhada da atividade:**

#### A COLETA DE LIPE

**PREPARAÇÃO:** COMO UM GRANDE EXPLORADOR LIPE SENTIU QUE SUA SEMENTE PODERIA SER DE AMIZADE . PEDIR PARA DE UM EM UM COLETAR UM OBJETO COMO: , 1º UM GALHO DO TAMANHO DO SEU MINDINHO(DEDO), QUANDO VOLTAREM SOLICITAR UM GALHO GRANDE.... E ASSIM EM DIANTE ...PEDRAS PEQUENAS, PEDRAS GRANDES, FOLHAS PEQUENAS, FOLHAS GRANDES. QUANDO TODOS ESTIVEREM COM OS OBJETOS DA NATUREZA EM DUPLAS (2 FILHOTES) REALIZAM A CONSTRUÇÃO DE UM ANIMAL COM ESSES OBJETOS. **EX DA FOTO**



#### PACO E A SEMENTE DA ALEGRIA

**PREPARAÇÃO:** PACO É UM GRANDE COMUNICADOR E CRIATIVO. COLOCAR TODOS EM RODA E

NO CENTRO COLOCAR VÁRIOS OBJETOS OU FIGURAS, CADA UM NA SUA VEZ PEGA ESSA FIGURA OU OBJETO E VOLTA PARA SEU LUGAR NA RODA. O CHEFE COMEÇA INVENTANDO UMA HISTÓRIA E O SEGUINTE CONTINUA ATÉ TODOS PARTICIPAREM , O CHEFE VOLTA A PEGAR E RETIRA A TIXA FINALIZANDO A HISTÓRIA. NO FINAL TEREMOS UMA HISTÓRIA INVENTADA POR TODOS E DIVERTIDA.

PERGUNTAR QUE SEMENTE PAGO SENTIU ( SEMENTE DA ALEGRIA)

### **TIXA E A SEMENTE DA ALEGRIA**

**PREPARAÇÃO:** TIXA GOSTA MUITO DE DANÇAR. VAMOS DANÇAR COM TIXA?

<https://youtu.be/sIshEL-N1mA?si=dZDg18EAFXc7DDQb>

LETRA: Ciranda dos Bichos - Palavra Cantada

A dança do jacaré

Quero ver quem sabe dançar

A dança do jacaré

Quero ver quem sabe dançar

Rebola pra lá, rebola pra cá

E abre o bocão assim

(Abre o bocão assim)

Rebola pra lá, rebola pra cá

E abre o bocão assim

Depois dá a mão pra mim

A dança da cascavel

Quero ver quem sabe dançar

A dança da cascavel

Quero ver quem sabe dançar

Rebola pra lá, rebola pra cá

E estica o pescoço assim

(Estica o pescoço assim)

Rebola pra lá, rebola pra cá

E estica o pescoço assim

Depois dá a mão pra mim

A dança do caranguejo

Quero ver quem sabe dançar

A dança do caranguejo

Quero ver quem sabe dançar

Rebola pra lá, rebola pra cá

E belisca o pé assim

(Belisca o pé assim)

Rebola pra lá, rebola pra cá

E belisca o pé assim

Depois dá a mão pra mim

### **NINA E AS SEMENTES DA COOPERAÇÃO**

**PREPARAÇÃO:** ESPALHAR SEMENTES (TAMPINHAS DE GARRAFA) EM UMA EXTREMIDADE DO



CAMPO. NA OUTRA EXTREMIDADE, COLOCAR UM CESTO QUE SERÁ A "CASA DA NINA "TODOS JUNTOS SE DESLOCAM COMO GOLFINHOS, TRABALHANDO JUNTOS PARA COLETAR AS SEMENTES EM POUCO TEMPO.

- SALTOS: PULAR SOBRE "ONDAS" (CORDAS ).AQUI CORDA NO CHÃO COM 2 PAIS SEGURANDO UM EM CADA PONTA DA CORDA IMITANDO A ONDA.
- ZIGUE-ZAGUE: DESVIAR DE "CORAIS" (CONES ESPALHADOS PELO CAMPO)
- AGACHAMENTO: PARA COLETAR A SEMENTE NO CHÃO, A CRIANÇA DEVE AGACHAR , SIMULANDO O MERGULHO.

SÓ É PERMITIDO PEGAR UMA SEMENTE POR VEZ. AO CHEGAR NO CESTO, A CRIANÇA DEPOSITA A SEMENTE E SE TIVER MAIS SEMENTES VOLTA PARA REALIZAR A MESMA SEQUÊNCIA.

**AO TERMINAR AS ATIVIDADES PERGUNTAR A CADA UM** QUAL SEMENTE SEMEIOU ? DA AMIZADE, RESPEITO, ALEGRIA, COOPERAÇÃO.

**Fundo de cena:** AS SEMENTES DO CORAÇÃO ERA UM DIA DE ATIVIDADE ESCOTEIRA. PACO, TIXA, NINA E LIPE CHEGARAM ANIMADOS. O CHEFE TROUXE UMA CAIXA PEQUENA E FALOU HOJE VAMOS COLHER SEMENTES. VOCÊS ME AJUDAM?

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** CAIXA PEQUENA, CORDA, CONES, VÁRIOS OBJETOS, SOM,

**Dicas:** MOSTRAR A FICHA DA ATIVIDADE AOS PAIS E PEDIR AJUDA SEMPRE QUE NECESSÁRIO, SE PRECISAR COLOCAR MAIS MÚSICAS E BRINCADEIRAS , NO MEIO DA ATIVIDADE REALIZAR UMA PAUSA PARA BEBER ÁGUA E IR AO BANHEIRO.

**Como avaliar esta atividade:** ATRAVÉS DA PARTICIPAÇÃO E ENTUSIASMO DE TODOS

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** NÃO REALIZADO

**Recomendações adicionais:** DEIXAR AS CRIANÇAS A VONTADE, SEM COBRANÇAS SE NÃO QUISER PARTICIPAR

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** REALIZAR A ATIVIDADE EM LUGAR PLANO, DE PREFERÊNCIA GRAMADO PARA EVITAR QUEDAS E RALADOS.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: ANGELA PATRICIA BERWIG 188/PR e ELISABETE DO ROCIO D BORTOLI 85/PP

## Conversa no Copo

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogos da Fraternidade

Ramo: Filhotes

Área de Desenvolvimento: Afetivo, social

Número de participantes: mínimo 02

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Pelo menos 2 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** 10 a 15 minutos

**Limite de jovens na atividade :** não há

**Local onde será realizada a atividade:** espaço adequado para manter o fio esticado

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** espaço adequado para manter o fio esticado.

**Objetivos da atividade:** Demonstrar como o som se propaga através de vibrações, explicando o início das comunicações via rádio e a evolução deste tipo de ferramenta.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Conhecer forma alternativa de comunicação, expressar-se bem, entender que existe o momento adequado para ouvir e para falar.

**Descrição detalhada da atividade:** Faça um furo pequeno no centro de cada lata utilizando o prego e o martelo, depois passe o barbante através do furo e faça um nó grosso para evitar que o barbante saia pelo furo.

Com o fio bem esticado, peça para que um jovem fale com a boca próxima de uma das latas e peça para o outro jovem escutar do outro lado, depois inverta, quem falou, agora escuta.

Comece com a frase "Olá eu sou o(a) .....". De acordo com a evolução, pode deixar que conversem livremente ou sugerir frases para serem transmitidas.

**Fundo de cena:** A critério da chefia.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Duas latinhas decoradas (as de achocolatado são melhores)
- 5 metros de barbante
- Pregos
- Martelo

**Dicas:** Preparar frases prévias para estimular a conversa.

Observar que o fio deve permanecer esticado para um bom desempenho, as palavras devem ser ditas em bom volume e de forma clara.

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar o comportamento e interesse dos jovens.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**



Recomendações adicionais:

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A Base não precisa de Plano de Segurança específico pois acontecerá sobre as regras de segurança do evento geral.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Rodrigo Caldas Ribeiro – Coordenador Regional de Radioescotismo – GEAr Brigadeiro Eppinghaus 04/PR



# Ramo Lobinho

**Nome da Atividade**  
A Caça dos Ciganos do Mar

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, caráter e intelectual

Número de participantes: 24 lobinhos

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

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

**Limite de jovens na atividade:** Se você tiver um grupo muito grande (30 crianças), crie pelo menos 10 ou 12 "recifes" para evitar filas longas. Se o espaço for pequeno, faça em formato de revezamento por Matilha: um lobinho vai, pesca, volta e entrega a lança para o próximo "mergulhador".

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

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

**Objetivos da atividade:** Desenvolvimento do corpo ao trabalhar equilíbrio e combinação visão motora

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Descrição detalhada da atividade:**

Fase 1: Preparação e Ambientação (5min)

Lobos! Hoje nossa jornada nos leva às águas cristalinas entre a Malásia e as Filipinas. Lá vivem os Bajau, pessoas que nascem, crescem e morrem no mar. Eles moram em casas em cima de estacas ou em barcos chamados lepa-lepa.

Eles são tão adaptados ao oceano que conseguem enxergar debaixo d'água melhor do que nós e caminhar sobre os corais como se estivessem em terra firme. Eles não usam redes gigantes; eles usam a lança. Cada peixe escolhido é um agradecimento ao mar. Vamos ver quem tem o equilíbrio de um Bajau e a precisão de um caçador marinho!

Fase 2: Navegação (25min)

Com os bambolês (recifes) espalhados pelo campo cada um deve conter 2 ou 3 garrafas (peixes). A área fora dos arcos é o "mar profundo" onde os lobinhos devem nadar (correr).

Os jovens aguardam na linha de partida e quando liberado começam a “nadar” pelos recifes. Os jovens não podem pisar dentro do bambolê devendo ficar na borda externa apoiados em **apenas um pé**. Mantendo o equilíbrio, o lobinho deve usar a ponta da lança para derrubar o “peixe” e puxá-lo para fora do recife.  
Caso encoste o pé no chão por cansaço ou desequilíbrio o lobinho deve girar 3 vezes em volta do próprio eixo simulando uma tontura causada por uma correnteza forte que lhe atingiu.

**Fundo de cena:** descrito na Fase 1

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Cabo de Vassoura, Macarrão de Piscina, Vara de Bambu, Bambolês

**Dicas:** -

**Como avaliar esta atividade:** Desenvolvimento do equilíbrio e atividade motora

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** -

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

**Área de Queda:** Certificar-se de que o gramado ou solo esteja livre de pedras, galhos ou formigueiros, especialmente ao redor dos "recifes" (bambolês), onde o risco de desequilíbrio é maior

**Manuseio da Lança:** A ponta da "lança" (cabo de vassoura ou bambu) deve estar sempre voltada para o chão durante o deslocamento ("nado") para evitar acidentes.

**Distanciamento:** Garantir um espaçamento de pelo menos 2 metros entre os bambolês para que um lobinho, ao girar após perder o equilíbrio, não colida com outro participante.

Caso ocorra uma queda brusca, mantenha o lobinho imobilizado até verificar se houve torção de tornozelo, comum em atividades de pé único.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Ricardo C. Bordenousky 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

#### Nome da Atividade

A Caça dos Ciganos do Mar – Ilhas Fiji/Oceania

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Modalidade do Mar
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: Intelectual, físico e social
Número de participantes: 24 lobinhos

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade:** -

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

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

**Objetivos da atividade:** Desenvolvimento do corpo ao trabalhar equilíbrio e trabalho em equipe com os demais jovens.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** -

**Descrição detalhada da atividade:**

**Fase 1:** Ambientação e fundo de cena(5min)

Escotistas trajando vestuário típico das ilhas Fiji recebem os lobinhos





**Fase 2:** Navegação (25min)

Em cada equipe, 4 crianças formam os "Cascos" (segurando os bastões) e 2 crianças são os Navegadores" (que vão andando ao lado para dar o ritmo ou ajudar a recolocar a carga se cair). Ao sinal do apito, as canoas devem atravessar o campo sem segurar a carga com as mãos.

Os Velhos Lobos pode usar cordas para fazer "ondas" no chão (ondulando a corda) que os lobinhos precisam pular ou passar por cima sem derrubar a carga.

**Fundo de cena:** Alcateia, imaginem que estamos nas ilhas de Fiji. Há centenas de anos, os mestres construtores criaram as Druua, as maiores canoas de casco duplo do mundo! Elas eram tão grandes que podiam carregar 100 guerreiros e atravessar tempestades gigantescas. Mas havia um segredo: os dois cascos da canoa precisavam estar perfeitamente unidos. Se um casco fosse para a esquerda e o outro para a direita, a canoa se partia ao meio. Hoje, vocês são os cascos dessas canoas e precisam levar os suprimentos da tribo até a ilha de Tonga.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Bastões de madeira/Bambu, Caixa de Papelão ou Balde com Água, Cordas para delimitar partida e chegada.

**Dicas:** Para manter a sincronia, a equipe deve inventar um grito ou ritmo (ex: "*Es-querda! Di-reita! Fiji! Tonga!*"). Se pararem de cantar, o barco para.

**Como avaliar esta atividade:** Participação e parceria dos lobinhos

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** -

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Garanta que as canoas tenham pelo menos 2 metros de distância lateral entre elas para evitar que os bastões batam em outros lobinhos.

Instrua que, se a carga cair, ninguém deve soltar o bastão bruscamente para não atingir o colega da frente.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Ricardo C. Bordenousky GE do Mar Amigo Velho 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

### Nome da Atividade A Chinampa Flutuante

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual e Caráter.

Número de participantes: 24 lobinhos

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade:** - Não tem limite

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local aberto que permita um percurso

**Objetivos da atividade:** Trabalho em Equipe, Desenvolvimento de Ritmo e Equilíbrio

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** -

#### Descrição detalhada da atividade:

Fase 1: Preparação e Ambientação (5min)

Escutem com atenção... conseguem ouvir o som do vento soprando entre os juncos e o barulho de centenas de remos tocando a água ao mesmo tempo?

Estamos no ano de 1500. À nossa frente, cercada por montanhas e vulcões que tocam as nuvens, brilha a grande **Tenochtitlán**. Mas essa não é uma cidade comum feita de terra firme. Ela nasceu no meio de um lago gigante!

Os Astecas, os grandes Senhores do Sol, olharam para a água e disseram: '*Se não temos terra para plantar, nós construiremos a nossa própria terra!*'. Eles teceram cestos gigantes de galhos, encheram-nos com o lodo fértil do fundo do lago e plantaram árvores para segurar essas ilhas no lugar. Eles chamaram esses jardins de **Chinampas**.

Mas havia um grande desafio: a cidade estava crescendo rápido demais e o povo precisava de milho, feijão e flores. O Imperador convocou os melhores navegadores da Alcateia Imperial. A missão deles? Guiar as canoas carregadas de pedras e terra por entre os canais estreitos, sem deixar que a carga preciosa afundasse nas águas profundas do lago Texcoco.

Vocês não são mais apenas lobinhos em um campo. Vocês são os **Guardiões das Águas**. Cada passo que derem deve ser firme como a raiz de um salgueiro e cada movimento deve ser em harmonia com o seu companheiro de canoa. Se as Chinampas não forem construídas hoje, a grande cidade passará fome.

O sol já está alto no céu e as canoas estão esperando no porto. Estão prontos para construir a cidade que flutua?

Fase 2: Navegação (15min)

Cada dupla segura uma lona/toalha pelas extremidades (um lobinho de frente para o outro). A dupla deve atravessar o lago carregando a carga na lona, eles devem se deslocar em **passo lateral sincronizado**, como se estivessem remando juntos. No percurso existem "vitórias-régias" e "jacarés" (cones ou outros objetos) pelo caminho, eles devem desviar sem deixar a carga cair.

Ao chegar no destino, eles depositam a carga e devem começar a montar uma estrutura (a ilha). Um lobinho da dupla corre de volta para entregar a "canoa" (lona) para a próxima dupla da Matilha.

**Fundo de cena:** Os Astecas criaram as *Chinampas*, ilhas artificiais de cultivo que "flutuavam" nos lagos de Tenochtitlán. Eles transportavam tudo por canoas entre esses jardins. Os canoeiros devem transportar blocos (caixas, almofadas ou peças de montar) de um ponto a outro. Mas eles só podem se mover se estiverem "remando" (movimento de braços) em dupla.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

*Canoas:* Lona, Sacos abertos ou Toalhas Resistentes

*Cargas:* Caixas de Papelão de tamanhos variados, Blocos de Empilhar

Sisal para delimitar a cidade e o lago.

**Dicas:** -

**Como avaliar esta atividade:** Cooperação, equilíbrio, noção do ambiente e estratégia

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** -

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

**Carga Segura:** Utilizar apenas materiais leves (caixas vazias ou almofadas). Evitar objetos com quinas vivas ou pesados que possam atingir o pé do companheiro caso caiam da lona.

**Altura da Carga:** Instruir as duplas a transportarem a lona na altura da cintura, evitando que

levantem acima da cabeça, o que prejudicaria a visão do percurso.

Em caso de colisão entre duplas, verificar possíveis escoriações.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Ricardo C. Bordenousky 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

### Nome da Atividade

Salinas de Maras – Peru/Américas

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico e Social

Número de participantes: 24 lobinhos

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade:** Caso tenha mais jovens deverá ser aumentado o número de tesouros

**Local onde será realizada a atividade:** Local com um pequeno desnível ou que possa ser feito uma poça d'água ou lama para dificultar o trajeto.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Torneira próxima, local para confecção do morro ou lago de lama.

**Objetivos da atividade:** Trabalhar o equilíbrio dinâmico, exercitar paciência.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Equilíbrio, paciência e resiliência.

**Descrição detalhada da atividade:**

**Fase 1:** Preparação e Ambientação (5min)

“Lobinhos, olhem para as montanhas! Lá no alto, o suor da Terra sai pelas fendas das pedras na

forma de água salgada. Há mais de 500 anos, os Incas construíram milhares de poços de sal. Para que o sal nasça, precisamos levar essa água sagrada por caminhos muito difíceis. O chão está escorregadio por causa da lama e do sal, e o caminho é estreito. Cada gota que cai na lama é um tesouro perdido. Vocês são os Guardiões do Sal!"



## Fase 2: Mergulho (25min)

A matilha começa na "Nascente da Montanha". O primeiro Lobinho mergulha a esponja no balde com água salgada, cheio até que ela fique bem pesada e encharcada. Então ele deve atravessar o trecho de lama/lona/poça escorregadia não podendo correr, como o chão está "escorregadio", ele deve fazer passos calculados. Se ele cair ou derrubar muita água na lama, deve voltar e "reabastecer" a esponja.

No final do percurso, ele deve espremer a esponja dentro de uma garrafa ou balde estreito. Depois, volta correndo (pelo lado de fora da lama) e entrega a esponja seca para o próximo companheiro.

**Fundo de cena:** Aqui nas montanhas do Peru, os Incas criaram poços de água salgada para colher sal. Mas o caminho é íngreme e escorregadio! Precisamos levar a água sagrada até os tanques de secagem sem deixar uma gota cair na terra seca e perder nosso tão valioso líquido sagrado!

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Baldes, Esponjas, Lona/poça.  
*Opcional: Corante para a água e obstáculos para a subida.*

**Dicas:** Manter a equipe torcendo pelo lobinho que está levando a água ao local sagrado.

**Como avaliar esta atividade:** Capacidade dos jovens de ultrapassar o terreno com paciência e habilidade, se houve preservação da água no final ou muito se perdeu no caminho.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** Finalizar mostrando que o Sal, vem da água salgada.

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Certificar-se de que a lama está livre de detritos cortantes, delimitar a área de lama com cordas ou fitas para que nenhuma criança saia da zona segura.

A chefia deve estar posicionada lateralmente ao trecho mais crítico para amparar qualquer criança que perca o equilíbrio de forma brusca.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Ricardo C. Bordenousky GE do Mar Amigo Velho 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

**Nome da Atividade  
NORI DOJEON**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade básica

Ramo: Lobinhos

Área de Desenvolvimento: Físico, intelectual e social

Número de participantes: até 48 lobinhos

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 12 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** 45' minutos

**Limite de jovens na atividade:** 48 crianças/ dividir em 4 sub matilhas

**Local onde será realizada a atividade:** um campo gramado ou quadra

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** área ampla e plana

**Objetivos da atividade: Coreia do Sul** - Promover a vivência de cooperação, coordenação coletiva e espírito de equipe por meio de uma experiência lúdica inspirada no Nori Dojeon "Desafio de Jogos / Brincadeiras Coreanos", incentivando a participação, o raciocínio lógico e a superação de desafios.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Conhecer elementos do escotismo e da cultura Coreana de forma vivencial

Ampliar repertório cultural

Desenvolver respeito pela diversidade.

**Descrição detalhada da atividade:** Com a ideia de demonstrar aos lobinhos o Nori Dojeon “Desafio de Jogos / Brincadeiras” da Coreia do Sul, serão feitas 4 Mini Bases que rodaram entre si sendo elas: Tetris humano, Dalgona break, Batatinha Frita 1,2,3 e Kpop carrossel.

**INTRODUÇÃO (5 minutos):**



Nossa viagem nos leva até a Coreia do Sul, um lugar onde crianças e jovens também crescem correndo, pulando, testando habilidades e aprendendo uns com os outros através dos jogos. Assim como nós, eles transformam desafios em risadas, movimento e descobertas.

Aqui começa o 놀이 도전 — Nori Dojeon, o Desafio das Brincadeiras.

Cada prova é um convite para usar o corpo, pensar caminhos, cooperar e tentar novamente. Não é sobre vencer — é sobre experimentar, ajudar o amigo ao lado e celebrar cada tentativa.

Durante essa jornada, lembrem-se:

Coragem para tentar.

Respeito para esperar a vez.

Espírito de equipe para atravessar juntos.

Respirem fundo...

A viagem começou — e o jogo está aberto

**JOGO 1 (10'): TETRIS HUMANO:**



Nesse jogo, três lobinhos ficam parados em três filas diferentes, em uma distância de uma média de 50 Passos de um painel de TNT/Lycra/Papelão/Isopor com formatos de corpos em posições diferentes. Os lobinhos devem correr até os painéis e fazer a posição do corpo que nele consta (na sua fila) para passar

para o próximo painel que estará à medida semelhante de distância. É necessário no mínimo três painéis por rodada.

**JOGO 2 (10'): DALGONA BREAK**



Cada Lobinho receberá um biscoito com um formato no meio que deve ser recortado com um palito de picolé/ pirulito. Dado o tempo, os Lobinhos precisam conseguir soltar o formato do biscoito das Barras do mesmo para conseguir finalizar o jogo. Quem quebra o biscoito, sai do jogo.

**JOGO 3 (10'): BATATINHA FRITA 1,2,3**



Na Coreia

A versão equivalente ao nosso “batatinha frita 1, 2, 3” se chama:

무궁화 꽃이 피었습니다

👉 *Mugunghwa kkochi pieotseumnida*

Inspirado em brincadeiras tradicionais praticadas em diferentes culturas, este desafio convida os lobinhos a testar atenção, autocontrole e agilidade corporal.

As crianças se posicionam em uma linha de partida, enquanto um participante (ou chefe) fica à frente, de costas para o grupo. Ao sinal de início, todos avançam tentando se aproximar do objetivo.

Enquanto o condutor recita a frase em coreano —

“무궁화 꽃이 피었습니다”

(*Mugunghwa kkochi pieotseumnida* — “A flor de hibisco floresceu”) —

os lobinhos podem caminhar.

Quando a frase termina e o condutor se vira, todos devem congelar como estátuas. Quem se mexer retorna alguns passos ou à linha inicial, conforme combinado.

O jogo continua até que alguém alcance o objetivo, reforçando:

- Atenção e escuta
- Controle do corpo
- Respeito às regras
- Espírito de brincadeira coletiva

Mais do que chegar primeiro, o desafio convida cada participante a perceber o próprio movimento, rir das tentativas e celebrar o percurso.

#### JOGO 4 (10'): KPOP CARROSSEL

Todos os Lobinhos devem ficar ao centro perto do mastro do Carrossel. Assim que a Playlist de k-pop começar, todos devem dançar. No momento que a música parar, os Lobinhos escutarão um número que é o número de pessoas com as quais devem formar grupos e entrar dentro de um Bambolê com sua equipe. Quem sobrar, fica sentado no canto até acabar todos os integrantes ou terminar o tempo da base.



#### FINALIZAÇÃO DA BASE:

No final apresentamos para as crianças o cumprimento dos lobinhos na Coreia do Sul.

Uma forma natural de dizer "Faça o seu melhor" em coreano seria:

👉 최선을 다하세요

(*Choeseoneul dahaseyo*)

Significa: Dê o seu melhor / Faça o melhor possível

Pronúncia aproximada:

Tchô-se-nul da-ha-se-iô



Ao finalizar o trajeto, os lobinhos recebem uma figurinha da Coreia e carimbo no passaporte.

**Fundo de cena:** O pano de fundo foi concebido como um portal simbólico de viagem cultural, convidando os lobinhos a atravessar imaginariamente até a Coreia por meio do brincar. A ambientação traz elementos visuais inspirados na paisagem e na estética coreana — cores vibrantes, formas geométricas e referências lúdicas aos jogos tradicionais — criando um cenário acolhedor e instigante.

Ao centro, destaca-se o título 놀이 도전 — Nori Dojeon, sinalizando o espaço como território de desafios e descobertas. A composição busca despertar curiosidade e pertencimento, favorecendo a imersão das crianças na proposta intercultural.

Mais do que cenário decorativo, o pano de fundo atua como mediador narrativo: ele contextualiza o jogo, sustenta a imaginação e amplia o significado da experiência, permitindo que os participantes se percebam conectados a outras culturas através do movimento, da cooperação e da brincadeira.

Assim, o espaço torna-se convite — um lugar onde o corpo experimenta, a escuta se ativa e o brincar atravessa fronteiras

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** 2 Caixas de Som (Batatinha frita e Kpop Carrossel), Biscoitos Dalgona (biscoitos de açúcar ou de farinha de arroz com formatos para serem recortados), palitos de pirulito, um ombrelone colorido para ser o carrossel.

**Dicas:** Para dar mais força ao fundo de cena e a proximidade com a Coreia segue duas referências de música para o jogo Batatinha frita 1,2,3 e Kpop Carrossel trilha sonora das Guerreiras do Kpop em Coreano:

<https://www.youtube.com/watch?v=Vq718AApMsA>

[https://www.youtube.com/watch?v=-NAZvDiW3q8&list=PLgqQxCWG5Di8f\\_tQgl\\_cHscpdBTrbnEAq](https://www.youtube.com/watch?v=-NAZvDiW3q8&list=PLgqQxCWG5Di8f_tQgl_cHscpdBTrbnEAq)

**Como avaliar esta atividade:** participação e envolvimento

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não aplicada

**Recomendações adicionais:** pode alterar ou incluir algum desafio (base) no circuito.

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Verificar alergias a glúten ou diabetes (por causa dos biscoitos e do pó colorido).

Delimitar área com cones e fita zebra para evitar saídas.

1 chefe fixo na base com kit primeiros socorros e celular para emergências.

Apito para troca de sub-bases.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Amábile Marto - Herdeiros de Gaia / Amarilis Daniele Renart - Pindorama- 51/PR



Revisada por: Marissil Bassoi

**Nome da Atividade**  
O Caminho das Estrelas

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual e social.

Número de participantes: 24 lobinhos

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

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

**Limite de jovens na atividade:** - Não tem limite

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local aberto e sem obstáculos e preferencialmente sem desnível.

**Objetivos da atividade:** Trabalho em Equipe, Desenvolvimento de Ritmo, Pensamento rápido perante obstáculos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** -

**Descrição detalhada da atividade:**

Fase 1: Preparação e Ambientação (5min)

Aproximem-se, navegadores! Olhem para o chão... o que vocês veem? Grama? Terra? Não! Estamos no meio do maior oceano do planeta, o Pacífico. Aqui, não existem placas, não existe GPS e, por milhares de quilômetros, não se vê terra firme.

Os antigos mestres da Micronésia faziam algo que parecia mágica: eles sabiam que o céu é um mapa que gira. Eles conheciam cada estrela pelo nome e sabiam que, se seguissem a Estrela Cadente certa, chegariam a uma ilha cheia de cocos e peixes. Mas cuidado! Se você perder a estrela de vista, as correntes podem te levar para o abismo.

Hoje, vocês não são apenas lobinhos. Vocês são Palus, os mestres navegadores. Suas matilhas são canoas velozes e o céu está pronto para guiá-los. Vamos ver quem consegue ler o mapa das

estrelas?

Fase 2: Navegação (15min)

Os lobinhos são separados em grupos iguais de forma que todos façam parte de uma "embarcação", segurando as mãos uns dos outros. Posicionados em fila eles aguardam o sinal do chefe de para qual constelação eles devem navegar, exemplo: "**Vento à popa! Navegar para o Cruzeiro do Sul!**". Os lobinhos começam a correr procurando a constelação correta e atentos aos novos comandos do chefe.

"**Recuar!**": o Barco deve andar de costas

"**Ondas Gigantes!**" o Barco deve saltar enquanto corre

Caso o barco toque um recife (cone) os lobinhos devem parar e simular que estão tirando água do barco com um balde.

**Fundo de cena:** Os navegadores da Micronésia não usavam bússolas; eles usavam o "mapa das estrelas" e o sentido das ondas para encontrar ilhas minúsculas no meio do nada.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Cabos para formar a embarcação, Cones para formar os Recifes, Cartões com desenhos das constelações.

Lista das principais constelações da região da Micronésia: Altair, Cruzeiro do Sul, As Plêiades (M45), Órion, Cassiopeia, Escorpião, Centauro, Cão Maior, Touro, Leão, Cisne, Liram Pégaso, Águia, Argo Navis (O Navio), Boieiro, Virgem, Eridano (O Rio), Gêmeos, Hydra

**Dicas:** As constelações podem ser trocadas a cada nova rodada dificultando a memorização vista na rodada anterior.

**Como avaliar esta atividade:** União e coordenação da matilha em deslocamento rápido

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** -

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

**Corrente Humana:** Ao correr de mãos dadas, as crianças podem ser puxadas bruscamente. Orientar que, ao sinal de "Recuar" ou "Ondas Gigantes", a velocidade deve ser moderada para que ninguém seja arrastado.

**Visibilidade das Constelações:** Fixar os cartões de constelações em locais visíveis e seguros, evitando que fiquem no chão onde possam causar tropeços.

**Demarcação de Recifes:** Utilizar objetos flexíveis para os recifes, minimizando o impacto caso um lobinho caia sobre eles durante a corrida.

Monitorar sinais de cansaço excessivo ou falta de ar devido à intensidade da corrida e saltos.



**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Ricardo C. Bordenousky 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

**Nome da Atividade**  
**O Desafio de Buroinjin – nos Outbacks dos Cangurus**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade Básica

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico e Social

Número de participantes: 48 lobinhos

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

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

**Limite de jovens na atividade:** - 48

**Local onde será realizada a atividade:** Quadra de areia/grama ou similar

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

**Objetivos da atividade:**

- Promover a agilidade, velocidade e coordenação motora.
- Estimular o espírito de equipe e a estratégia coletiva.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Conhecer a cultura dos povos originários Kabi Kabi da Austrália

**Descrição detalhada da atividade:**

**PREPARAÇÃO:**

O Campo: Marque um retângulo com duas "linhas de pontuação" em cada extremidade.

As Equipes: Divida os jovens em duas equipes (podem ser feitas pinturas faciais aborígenes de cores e formas diferentes).



### INTRODUÇÃO (2' minutos):

Explique aos jovens que este é um jogo jogado há gerações pelos aborígenes Australianos. O objetivo não é apenas vencer, mas demonstrar habilidade e união. Cite que a Oceania é um continente de grandes navegadores e guerreiros que valorizam a força do grupo.

### REGRAS DO JOGO:

O jogador com a bola deve correr para cruzar a linha de fundo da equipe adversária para marcar um ponto.

Passes: A bola pode ser lançada em qualquer direção entre os membros da mesma equipe.

Defesa: A equipe adversária tenta interceptar a bola ou tocar no portador da bola.

O Toque: Se o jogador com a bola for tocado por um adversário, ele deve passar a bola imediatamente (em até 3 segundos).



**Fundo de cena:** (escotistas da base estão passando a Buroinjin um para os outros) Bem-vindos-vindos aos Outbacks Australianos, lobinhos! Onde o calor é escaldante durante o dia e o frio corta a pele durante a noite, mas, os cangurus que aqui pulam o tempo inteiro, nada disso sentem. Falando em Cangurus, vocês sabiam que a pele deles é bem resistente? Inclusive, essa bola que vocês estão vendo, é feita com pele deles! Ela se chama Buroinjin e usamos ela para um jogo tradicional que tem o mesmo nome que a bola. Nós, aborígenes Australianos, o povo **Kabi Kabi** criamos esse jogo. Mas, ele não é apenas um esporte, é também uma prática social integrada à vida diária e celebrações, muitas vezes jogado até o pôr do sol. Um jogo de corrida e passes, onde os jogadores tentam carregar a bola (buroinjin) pela área

de jogo e passar a linha de pontuação do adversário sem serem tocados. E a nossa plateia sempre vai ao delírio em cada com aplausos gritando "Ei, ei". Querem experimentar essa emoção? Então em duas equipes vamos a pintura Kabi Kabi das equipes"

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Uma bola macia (representando o Buroinjin, tradicionalmente feito de pele de canguru) "encapada" com tecidos que lembrem pele. Trajes para os escotistas da base em estilo Kabi Kabi. Fita ou cones para marcar as linhas de fundo do campo. Duas cores de pinturas faciais.

**Dicas:** Pintura facial pode ser substituída por pintura natural como cúrcuma ou urucum

**Como avaliar esta atividade:** Participação, parceria e animação

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** -

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Delimitar os locais de ambas as bases e solicitar auxílio dos acompanhantes de alcateia. Indicado ter caixa de primeiros socorros na base em caso de escoriação ou semelhantes por conta da escalada.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por:  
Elaborada: Amábile Marto- Herdeiros de Gaia 146-PR / Amarilis Daniele Renart – Pindorama 51/PR  
Revisada por: Marissil Basso

#### Nome da Atividade

Pérolas de Haenyeo – Mergulho em Terra

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento:

Número de participantes: 24 lobinhos

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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



<b>Tempo de duração da atividade:</b> 30 minutos
<b>Limite de jovens na atividade:</b> Caso tenha mais jovens deverá ser aumentado o número de tesouros
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Pode ser tanto um campo aberto quanto uma área arborizada, mas que permita fácil locomoção da criança
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> De fácil locomoção
<b>Objetivos da atividade:</b> Trabalhar resistência e duração prolongada de fôlego.
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Bloco Saúde e Bem-estar – Conhecer o limite do seu corpo e respeitá-lo.
<b>Descrição detalhada da atividade:</b>  Fase 1: Preparação e Ambientação (5min)  Imaginem que estamos em uma ilha muito distante daqui, chamada <b>Jeju</b> , na Coreia do Sul. Lá, as ondas do mar são fortes e as rochas são escuras, mas debaixo da água existe um tesouro escondido: pérolas, polvos e conchas coloridas.  Há centenas de anos, quem busca esses tesouros não são piratas, nem marinheiros com grandes navios. São as <b>Haenyeo</b> , as 'Mulheres do Mar'. Elas são conhecidas como as sereias da vida real.  Sabe o que é mais incrível? Elas mergulham em águas geladas e profundas <b>sem usar nenhum tanque de oxigênio</b> . Elas confiam apenas na força dos seus pulmões e na coragem do seu coração. Antes de mergulhar, elas se reúnem e fazem uma oração ao mar, prometendo que só vão tirar dele o que for necessário para viver, sem nunca desperdiçar.  Quando elas ficam muito tempo lá embaixo e o ar está quase acabando, elas sobem rápido para a superfície e, assim que a cabeça sai da água, elas soltam um som que parece um assobio de pássaro: ' <b>Phew-iii!</b> '. Esse som se chama <i>Sumbisori</i> . É o som da vida, avisando que elas estão seguras e que o mar as deixou voltar.  Hoje, todos vocês serão <b>Lobinhos-Haenyeo</b> . Vamos ver quem consegue mergulhar com cuidado, respeitar o tempo do seu fôlego e trazer o tesouro para a nossa vila, sem esquecer de avisar a todos que você voltou à superfície com o nosso assobio sagrado. Fase 2: Mergulho (15min)  Os jovens divididos em 2 à 4 equipes formam filas para iniciar a atividade. O espaço do jogo é dividido em duas áreas: <b>A Praia</b> (zona segura) e o <b>Oceano</b> (onde as pérolas estão espalhadas). <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>O Mergulho:</b> O lobinho deve sair da "Praia" e entrar no "Oceano". Enquanto estiver no oceano, ele deve emitir um som contínuo (pode ser um zumbido como "hummm" ou uma vogal "aaaaaaa").</li><li>● <b>A Coleta:</b> Enquanto o som durar, ele pode pegar as pérolas (uma por uma ou quantas couberem na mão, dependendo da dificuldade que você quiser impor).</li><li>● <b>A Emergência:</b> Se o som parar, significa que o ar acabou! O lobinho deve parar imediatamente de coletar e correr de volta para a praia sem o tesouro recolhido.</li><li>● <b>O Sumbisori:</b> Ao cruzar a linha da Praia, ele deve fazer o som do assobio ("Phew!") e depositar as pérolas no cesto da sua equipe.</li></ul>



Obstáculos podem ser criados no percurso para simular cavernas e recifes, aumentando o desafio de locomoção dos jovens.

**Fundo de cena:** Na Ilha de Jeju, na Coreia do Sul as **Haenyeo** (mulheres do mar) mergulham a profundidades de até 10 metros sem cilindros de oxigênio para colher frutos do mar. Elas são famosas pelo **Sumbisori**, um som de assobio característico que faz ao emergir para liberar o gás carbônico da troca respiração e recuperar o fôlego.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Sisal para delimitação da "Praia" e do "Oceano", Objetos que possam simular as Pérolas ou outros tesouros submersos, Bambolês e Caixas para construir recifes e cavernas marinhas

**Dicas:** -

**Como avaliar esta atividade:** Analisar se o jovem respeita o limite da própria respiração e mantém o bom humor caso perca seus tesouros.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** -

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

**Limite do Corpo:** Monitorar rigorosamente se os lobinhos estão forçando a apnéia (prendendo a respiração) além do confortável. O som contínuo ("hummm") serve como alerta auditivo para os chefes.

**Hidratação:** Por ser uma atividade que trabalha fôlego e resistência no "oceano", garantir que as crianças bebam água antes e depois da dinâmica.

**Desobstrução do Caminho:** Na "fuga" para a praia quando o ar acaba, as crianças tendem a correr rápido; garantir que o trajeto de volta esteja totalmente livre de obstáculos.

Caso uma criança apresente tontura por hiperventilação ou esforço respiratório, sentá-la imediatamente à sombra e auxiliá-la a regularizar a respiração.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Ricardo C. Bordenousky 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

#### Nome da Atividade

Travessia do Mar do Norte – Noruega/Europa

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Modalidade do Mar
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: Intelectual e Social
Número de participantes: 24 lobinhos

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade:** o limite de jovens está ligado ao número de pranchas que sejam usadas no chão ou comprimento de um cabo de vassoura ou cabo/corda.

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Local aberto e sem obstáculos e preferencialmente sem desnível.

**Objetivos da atividade:** Trabalho em Equipe, Desenvolvimento de Ritmo, Pensamento rápido perante obstáculos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** -

#### Descrição detalhada da atividade:

##### Fase 1: Preparação e Ambientação (5min)

Cada guerreiro e cada guerreira ocupou seu lugar. Eles não eram apenas indivíduos; naquele momento, eles se tornaram o **corpo do dragão**. Quando o líder batia o tambor — *TUM... TUM... TUM...* — todos os remos entravam na água ao mesmo tempo. Se um único remador fosse mais rápido que o outro, o remo batia no colega. Se um ficasse com preguiça, o barco girava em círculos e a tempestade o engolia.

Eles enfrentaram a fúria de Thor e os ventos de Odin, mas sabem por que eles chegaram ao destino? Porque aprenderam que, no meio do oceano, **o navio é um só**. Se um cai, todos caem. Se um vence a onda, todos vencem.

Hoje, o Mar do Norte acordou agitado bem aqui, no nosso campo. Nossos Drakkares estão prontos e a missão é clara: atravessar a tormenta e trazer a nossa tripulação salva para o outro lado.

Vocês sentem o cheiro do sal no ar? Conseguem ouvir o som da madeira rangendo contra as ondas? Estão prontos para serem os remos que movem esse dragão?

##### Fase 2: Navegação (25min)

Os jovens são divididos em equipes que irão ser a tripulação do Drakkas, a embarcação viking, juntos eles deverão percorrer uma pista de obstáculos sendo guiados por um dos lobinhos que será o Mestre dos Remos que dará os comandos conforme passado pelos chefes:

**"Remar!":** Todos dão um passo à frente começando com o pé esquerdo (ritmo: *Esquerda... Direita...*).

**"Névoa!":** Devem caminhar agachados, sem soltar os cabos, para "passar por baixo" da neblina.

**"Serpente Marinha!":** O navio deve fazer um movimento de zigue-zague rápido.

**"Terra à vista!":** Devem correr até a linha de chegada em formação.

**Navio Rachado:** Se algum lobinho soltar um dos cabos, o navio "bateu numa rocha". A equipe inteira deve parar, todos devem dar 3 voltas sobre o próprio eixo (simulando um redemoinho) antes de retomar a navegação.

**Fundo de cena:** Aproximem-se, Lobinhos! Vocês vieram de tão longe e chegaram aqui, na Noruega! País antigo que com todo seu poder nos Deuses antigos, mudou o mundo através da navegação com um nome por muitos temidos, Os Vikings! Formem o nosso círculo, pois o que vou lhes contar não é apenas uma história, mas um segredo que as ondas do Mar do Norte guardam há mais de mil anos.

Há muito tempo, nessas terras onde as montanhas tocam o céu e o gelo nunca derrete totalmente, vivia um povo que não tinha medo do desconhecido. Eles eram os **Vikings**. Mas, ao contrário do que dizem por aí, a maior força deles não estava nas espadas, mas na união de suas tripulações.

Imaginem uma manhã muito fria, com uma névoa tão grossa que não se podia ver a ponta do nariz. O Grande Jarl — o líder do vilarejo — subiu em uma rocha e anunciou: *'Nossas despensas estão vazias e o inverno será longo. Precisamos cruzar o oceano para buscar provisões, mas o mar está furioso!'*

Os navegadores olharam para os seus **Drakkares**, aqueles barcos longos com cabeças de dragão esculpidas na frente. Eles sabiam que, lá fora, as ondas eram do tamanho de casas e as correntes eram como monstros tentando partir o barco ao meio. Mas eles não recuaram.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Cabo de Vassoura, Cabo/Corda, Pranchas de Madeira com elástico para os pés. Caso tenham interesse, os chefes podem modelar um barco viking no papelão para que os lobinhos adentrem e aumente a ambientação.



**Dicas:** Para aumentar a dificuldade e necessidade de ritmos os jovens podem ter seus pés presos à uma prancha de forma que seus passos necessitem estarem alinhados, assim como o movimento de remo proposto. Caso a atividade seja feita com algum tipo de vara, ela pode ser

amarrada ao punho com o mesmo objetivo.

**Como avaliar esta atividade:** União da tripulação em seguir o ritmo imposto pelo Mestre de Remos da embarcação conseguindo percorrer o trajeto

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:**

**Opcionais:** O coordenador da base pode optar por desafios a mais no percurso. Ex: "O canto das sereias" (quando escutarem o canto que pode vir de algum escotista cantando ou caixa de som, os lobinhos precisam cantar alguma canção mais alto para não afundarem); Tempestade dos Jhotum (momento em que são "atacados por balões de água vindos dos terríveis gigantes de Jhotumhein)

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Aconselhável ter caixa de primeiros socorros em caso de queda e escoriações leves no percurso. Lembrar aos lobinhos que os remos não são espadas então devem servir para remar.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Ricardo C. Bordenousky GE do Mar Amigo Velho 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Bassoi

#### Nome da Atividade Haka com os Maoris – Nova Zelândia / Oceania

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Modalidade Básica

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico

Número de participantes: 48 lobinhos (divididos em 2 sub-bases e 2 equipes em cada sub-base)

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade:** 48 lobinhos

**Local onde será realizada a atividade:** Quadra de areia/grama ou similar

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

**Objetivos da atividade:**

- Promover a agilidade, velocidade e coordenação motora.
- Estimular o espírito de equipe e a estratégia coletiva.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Conhecer a cultura do Povo Originário da Nova Zelândia, os Maoris, respeitar e participar de atividades tradicionais dos mesmos que são usadas até hoje pelos Cubs de lá.

**Descrição detalhada da atividade:**

**PREPARAÇÃO:**

É necessário 3 espaços para essa base: Espaço para recepção (5'min); Espaço para a sub-base Poi toa (10'min); Espaço para a sub-base Manu ti (10'min).

**FASE 1:** Espaço para recepção (5'min): Os lobinhos são recebidos pois 3 Chefes Maoris que iniciam o Fundo de cena e os Maoris fazem com os lobinhos a dança dos guerreiros, o **Haka**. Ao fim do mesmo, o matilhão é dividido em 2 times (1 time é direcionado para a sub-base Poi toa e o outro para a Sub-base Manu ti, que após 10min de sub-base, trocaram para a outra). **Referência Haka:** [https://www.youtube.com/watch?v=174fRSV\\_4G4](https://www.youtube.com/watch?v=174fRSV_4G4)

**SUBBASE POI TOA:** A equipe é dividida em dois times e os lobinhos, cada um em um lado do campo (divisão tipo pique-bandeira). são embaralhados no campo dividida o jogo inicia. O objetivo é fazer a POI (bola feita com corda longa podendo ser feita com bola macia e leve e meia calça) alcançar a área do time adversário arremessando a poi para os colegas do seu time. Enquanto isso o time adversário tenta interceptar a poi. Quem arremessar a poi precisa estar parado e só pode arremessar pela corda sendo que ninguém pode tirar a poi da mão do outro, somente pegar no ar. Caso a poi caia no chão, passa para o time adversário e retorna o jogo. Ganha quem chegar com a poi na base do time contrário. (Nota: comumente jogado com auxílio de redes feitas de folhas de coqueiro, porém a idade e quantidade dos participantes dificultariam o uso delas, imagem meramente ilustrativa)

**Referência Poi Toa:** <https://www.youtube.com/watch?v=jATVU4IJrq4>





**INTRODUÇÃO (2' minutos):** “Nau mai haere mai, lobinhos. Como vocês já sabem, hoje vocês estão preparados para Jogos que os Lobinhos da Nova Zelândia, os Cubs jogam em seus Grupos Escoteiros por lá e esse aqui é o Poi Toa. Esse é um jogo tradicional Maori que utiliza uma bola (ou saco de sementes) presa nessa corda, que giramos e arremessamos para a equipe do outro lado. Ele foi inventado para desenvolver força, coordenação e agilidade. Saibam que, originalmente ele era usado para treinar guerreiros no manejo de armas e no arremesso. Por isso seu nome em Maori significa Jogo do Combate, E então, estão prontos?”

**SUBBASE MANU TI:** Objetivo: O jogador deve retirar a pena que está na cabeça do adversário sem tocá-lo e sem movimentar seus pés. Instruções: É uma brincadeira de dupla, 1 contra 1. Os jogadores devem estar um de frente para o outro com as pernas abertas na largura do ombro e estando a distância menor de, 1 metro um do outro.

Cada jogador terá uma pena (ou um papel do tamanho de uma pena) presa em sua cabeça com uma bandana. Pode-se também ficar com a pena presa na boca. A partir do momento em que o jogo começa, nenhum dos dois pode tirar o pé do chão (se tirar irá perder), e não podem se encostar. Ambos devem tentar tirar a pena de seu adversário (da boca ou da cabeça). Quem conseguir, vence o jogo. Conforme forem acabando as partidas, mudam-se de duplas até completar os 8' min de partida. **Referência Manu Ti:** <https://www.youtube.com/watch?v=Fc1zt8mHFgQ>



**INTRODUÇÃO (2' minutos):** “Nau mai haere mai, lobinhos. Como vocês já sabem, hoje vocês estão preparados para Jogos que os Lobinhos da Nova Zelândia, os Cubs jogam em seus Grupos Escoteiros por lá e esse aqui é o Manu Ti. “Manu Ti” é uma brincadeira tradicional Maori, e era muito jogado com um treino para as crianças da aldeia iniciarem suas práticas de batalha. É um jogo de agilidade e estratégia, jogado em dupla, onde o objetivo é retirar a pena presa na cabeça do adversário sem mover os pés do chão. Vamos lá!”

**Fundo de cena:** “Nau mai haere mai, lobinhos. Vocês chegaram a linda Nova Zelândia! Terra do povo Maori, grandes guerreiros da Polinésia! Temos uma rica herança cultural focada na comunidade, espiritualidade e conexão com a natureza e para isso comemorar fazemos uma dança muito especial,

# XXXII Jogos da Fraternidade

## Caderno de atividades

uma dança de guerra chamada Haka. *Os Cubs, que são os lobinhos do nosso país já sabem fazê-la e agora ensinaremos a vocês.* **Referência Haka:** [https://www.youtube.com/watch?v=174fRSV\\_4G4](https://www.youtube.com/watch?v=174fRSV_4G4)

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Apitos; Fita zebraada; Poi (bola macia com meia calça); Penas (no mínimo 24); Trajes para os escotistas da base em estilo Maori.

**Dicas:** -

**Como avaliar esta atividade:** Participação e animação

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** Assistir os vídeos de referência

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Delimitar os locais de ambas as bases e solicitar auxílio dos acompanhantes de alcateia. Indicado ter caixa de primeiros socorros na base em caso de escoriação ou semelhantes.



### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada: Amarilis Daniele Renart 51/PR  
Revisada por: Marissil Basso

**A subida a Chappal Waddi**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade Básica

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Espiritual, física e caráter

Número de participantes: 24 lobinhos

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

6 escotistas (sendo necessário conhecimento/especialista em cordas) preferencialmente trajados com trajes Nigerianos.

**Tempo de duração da atividade:** 45' minutos

**Limite de jovens na atividade:**

24 lobinhos divididos em 2 equipes (caso tenha mais necessário duplicar as atividades)

**Local onde será realizada a atividade:** Local com morro íngreme, parede de escalada ou árvores e espaço térreo para segunda sub-base.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** morro íngreme e um espaço plano e com sombra perto, serão duas sub-bases.

**Objetivos da atividade: Nigéria** - Promover a vivência de cooperação, coordenação coletiva e espírito de equipe por meio de uma experiência lúdica se aproximando um pouco da história e da cultura africana.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Conhecer a história da resistência e cultura africana.

Praticar a habilidade manual de fazer nós e tranças sem uso de cola ou costura.

Promover o espírito de fraternidade (Art. 4º da Lei Escoteira) através do ato de presentear.

**Descrição detalhada da atividade:** Base que se divide em dois momentos: a Confecção dos Bonecos Abayomi e subida ao Chappal Waddi (também conhecido como Gangirwal ou "Montanha da Morte").

**INTRODUÇÃO (5 minutos):**

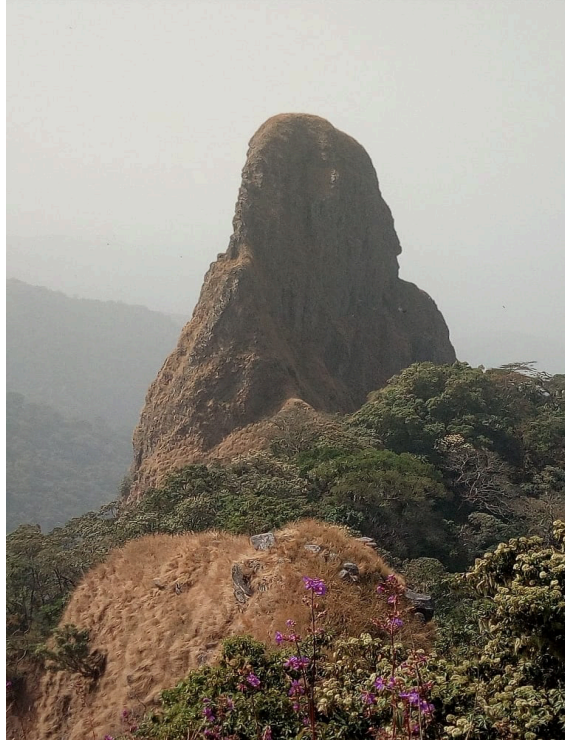
Bem-vindo à Nigéria, Lobinhos. Aqui nesse calor escaldante vivenciamos vários desafios e hoje vocês passarão por provações bem diferentes umas das outras. Será que estão prontos?

**Subbase Chappal Waddi:**

Os lobinhos com auxílio do escotista conhecedor de cordas e escotista do matilhão, veste a cadeirinha de escalada e escala seu desafio até conseguir seu objetivo: pegar uma Udala que é uma maçã africana.

Nota: preferencialmente morro ou parede de escalada que dure no máximo 2min. Assim que o lobinho concluir o objetivo ou "tropeçar", sede a vez para outro lobinho.

Obs: Foto da udala - pode ser feita com bolinha encapada de papel ou tecido.



Sub-base Bonecos Abayomi

Com Tecidos previamente cortado (Corpo + cabeça: Retalhos de malha ou tecido preto em retângulos de aprox. 24x12cm para o corpo e 24x5cm para os braços + vestimenta: tecido coloridos de 15x15cm) inicia se o boneco pelo corpo e cabeça.

Corpo e Cabeça: Dobre o tecido preto maior ao meio. No topo (dobra), dê um nó firme para formar a cabeça.

Passando para pernas e braços.

Pernas: Corte o tecido abaixo do nó da cabeça até o meio. Dê um nó na ponta de cada tira para fazer os pés.

Braços: Pegue a tira preta menor e dê um nó em cada ponta para formar as mãos. Amarre essa tira logo abaixo da cabeça da boneca.

Por fim finalize com a vestimenta. (vídeo demonstrativo anexo)

Vestimenta: Faça um pequeno furo no centro de um retalho colorido e passe a cabeça da boneca por ele. Use outra tira de tecido para amarrar na cintura como um cinto.

Fechamento: Colocar argolas de chaveiro nos bonecos. E é dito o seguinte com o Sinal de melhor possível:

"A tradição diz que quando você dá uma Abayomi, está oferecendo o seu melhor possível para alguém que ama! Escolha alguém especial para você e entregue sua Abayomi pois ela sempre se lembrar do "encontro precioso" das vidas de vocês dois.



#### **Fundo de Cena Chappal Waddi:**

Bem-vindos Jovens Guerreiros. Aqui é a sua frente jaz o intrépido Chappal Waddi (também conhecido como Gangirwal ou "Montanha da Morte"). Este pico, cujo nome original e indígena é "Pico Gang", está imerso em fascinantes mitologias antigas Mambilla. Representa a sede de algumas antigas organizações mitológicas. Está localizado no estado de Taraba, perto da fronteira com Camarões no Planalto Mambilla. Faz parte da cadeia montanhosa Bamenda-Alantika-Mandara, da Nigéria e Camarões. Nas lendas locais da Mambilla, a boa sorte ou as más colheitas nos ciclos agrícolas do Planalto Mambilla são determinadas na Montanha Gang. No topo dessa montanha, existem grandes árvores de Udalas, as maçãs estreladas Africana, deliciosas e leitosas e que podem suprir a fome do nosso povo. Hoje o objetivo de vocês é pegar ao menos uma ou desistir no seu terreno difícil de escalar. Àwúre, boa sorte!

#### **Fundo de Cena Bonecos Abayomi:**

Bem-vindos lobinhos, vocês sabem o que são os bonecos Abayomi? São uma atividade de alto valor para o Ramo Escoteiro aqui na Nigéria, pois une habilidades manuais (nós e amarras) com uma mística poderosa sobre resiliência, afeto e ancestralidade africana. O termo iorubá Abayomi significa "encontro precioso" (abay = encontro; omi = precioso) e conta a história de que, nos navios que levavam pessoas escravizadas do continente Africano para trabalhar em diversos locais do mundo, as mães que neles estavam, rasgavam retalhos de suas próprias saias para criar pequenas bonecas de nós para acalmar

seus filhos durante a difícil travessia pelos mares.

Esses bonecos não têm, rosto, não tem olhos, nariz ou boca e eram assim feitos para que todas as crianças pudessem se sentir representadas nelas, independentemente de sua etnia específica.

As mães lorubás presenteavam seus entes queridos, aqueles que mais amavam com os Abayomi pois sentiam que com eles tinham um encontro precioso de almas sendo que abay significa encontro e omi, precioso. Estão prontos para começar o Abayomi de vocês? Vamos lá!

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Argolas de chaveiro; tesouras para os escotistas; Retalhos de tecido em geral (para a confecção das bonecas): cordas para escalada; Retalhos de malha ou tecido preto (retângulos de aprox. 24x12cm para o corpo e 24x5cm para os braços); cadeirinha de escalada; Udalas (imagem em anexo); material que possa ser necessário para escalada. Obs: Maças confeccionadas com material que preferirem (sugestão bolinha de tênis ou plástica com tecido)

**Dicas:** Para dar mais segurança na instrução de como confeccionar a abayomi segue vídeo:

[https://youtu.be/5hQ33WVzK2I?si=R0pZc5oDffW\\_Hkrc](https://youtu.be/5hQ33WVzK2I?si=R0pZc5oDffW_Hkrc)

Yoruba (sudoeste — muito difundido)

Ẹ káàárò — bom dia

Báwo ni? — como vai?

Resposta: Mo wà dáadáa — estou bem

Ó dàbò — (pronúncia aproximada: ô dabô)

👉 É o jeito mais comum e gentil de dizer “até logo”.

✨ Muito obrigada(o)

O Ẹ pupò — (pronúncia: ô she pupô)

👉 Literalmente “agradeço muito”.

Se quiser só “obrigado(a)” mais simples:

O Ẹ — (ô she)

**Como avaliar esta atividade:** participação e envolvimento

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não aplicada

**Recomendações adicionais:** pode alterar ou incluir algum desafio (base) no circuito.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Plano de segurança: necessário escotista e/ou conhecedor de escalada e barra ou cordas. Delimitar os locais de ambas as bases e solicitar auxílio dos acompanhantes de alcateia. Indicado ter caixa de primeiros socorros na base em caso de escoriação ou semelhantes por conta da escalada.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada: Amábile Marto- Alcateia Flor Rubra 146-PR

Revisada por: Amarilis Daniele Renart

### Nome da Atividade

Ajude o Chill - Corrida aérea (China)

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE



Tipo: de modalidade do Ar
Ramo: Lobinho
Área de Desenvolvimento: Bloco Bem-estar (Desafios cooperativos que incentivam o trabalho em equipe)
Número de participantes: 24 lobinhos

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

<b>Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:</b> 3 adultos para cada 24 Lobinhos.
<b>Tempo de duração da atividade:</b> 35 minutos.
<b>Limite de jovens na atividade:</b> Caso tenha-se mais de 24 jovens, fracionar em sub matilhas.
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Espaço com sombra para confeccionar os aviões.
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> Local amplo livre de obstáculos para viabilizar a corrida aérea.
<b>Objetivos da atividade:</b> Bloco Bem-estar (Desafios cooperativos que incentivam o trabalho em equipe).
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Item 7 da especialidade de Aeromodelismo (Construir um avião em dobradura de papel e fazê-lo voar).
<b>Descrição detalhada da atividade:</b> Construindo os aviões Em matilha, eles confeccionarão individualmente aviões de papel. Deverão colocar o nome da matilha e do jovem que criou o avião.  Corrida aérea Organizá-los em 4 filas, uma fila para cada matilha. Um representante de cada matilha arremessará um avião por vez, sendo que o arremesso será conjunto entre os 4 jovens. Será uma disputa eliminatória.  Fase 1: todos arremessam. Classificam-se os dois aviões que voaram mais longe de cada matilha. Cada matilha terá 3 min para realizar modificações nos aviões classificados para a fase seguinte e escolhem quem irá arremessar os aviões classificados para próxima fase.  Fase 2: dois lançamentos por matilha. Classifica-se o avião que voou mais longe de cada matilha. Cada matilha terá 3 min para realizar modificações no avião classificado para a fase seguinte e escolhe quem irá arremessar o avião classificados para a grande final.  Final: 1 arremesso por matilha. Vence a matilha que arremessar mais longe.



**Fundo de cena:**

O papel foi uma das "Quatro Grandes Invenções" da China antiga. O papel, como o conhecemos, foi inventado na China por Cai Lun (ou Ts'ai Lun), um oficial da corte da Dinastia Han, por volta de 105 d.C. Ele desenvolveu um processo de produção usando cascas de árvores, restos de cânhamo, trapos de tecido e redes de pesca, criando um material leve e prático para escrita.

Destacar a importância da contribuição Chinesa na criação deste material tão versátil que é o papel.

O Chill precisa de ajuda para achar o Mowgli que foi levado pelos Banderlogs, ele precisa de um dispositivo que voe longas distâncias para ajudá-lo. Somente aviões leves e rápidos podem ajudar Chill nesta missão!

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

sisal (delimitação de área), papel rascunho, lápis e mesas.

**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:**

Verificar se o jovem:

Demonstra que é capaz de manter o bom humor em um momento de dificuldade; e

Aplaudir, por meio de um Bravo verdadeiramente alegre, a vitória de seu adversário numa competição.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:**

Destacar a importância da contribuição Chinesa na criação deste material tão versátil que é o papel.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Claudio Gonçalves 004/PR.

Revisada por: Marissil Basso

**CAÇA AO TESOURO AMAZÔNICO (MODALIDADE BÁSICO)**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Básico

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual

Número de participantes: 20 a 30

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

3 - 1 chefe principal, 2 auxiliares

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

**Limite de jovens na atividade:**

30 lobinhos, divididos em 5 matilhas com 6 crianças (adaptar conforme a quantidade de participantes)

**Local onde será realizada a atividade:**

Área aberta no acampamento ou quadra gramada.

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

Espaço plano de pelo menos 10x10m, com árvores ou cones para delimitar "selva amazônica"; sombreamento natural ou tendas

**Objetivos da atividade:**

Explorar o continente americano através de uma caça ao tesouro na "Amazônia", coletando itens simbólicos de animais e plantas sul-americanas.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Conhecimento geográfico (América do Sul), trabalho em equipe, observação e respeito à natureza.

**Descrição detalhada da atividade:**

As matilhas recebem um mapa simples da "Amazônia" (América do Sul). Elas correm para 5 estações marcadas com cartazes de animais (onça, arara, tamanduá, piranha, vitória-régia). Em cada estação, respondem uma charada fácil (ex: "Eu sou o rei da selva, preto com pintas amarelas – quem sou?") e coletam um adesivo ou item simbólico. A matilha com mais itens vence.

**Fundo de cena:**

Trata-se de um texto narrativo pronto para ser lido ou interpretado pelo chefe principal no início, com elementos sensoriais (visuais, sonoros e até olfativos) que transformam o espaço em uma "selva viva". Ele é adaptado para durar cerca de 2-3 minutos, incentivando a imaginação dos lobinhos e ligando à Lei do Lobinho (respeito à natureza). Inclui instruções práticas para montagem.

**Fundo de Cena: Bem-vindos à Selva Amazônica!**

*(Instruções para o chefe principal: Comece com o apito para chamar atenção. Toque sons de fundo imediatamente – use um app gratuito como "White Noise" ou "Relax Melodies" com sons de pássaros tropicais, rugidos distantes de onça, corredeiras de rio e folhas balançando no vento. Volume médio, em loop por 30 min. Posicione um auxiliar com um ventilador ou borrifador de água para simular brisa úmida e névoa. Espalhe folhas verdes de papel ou galhos no chão para visual. Se possível, borrife essência de eucalipto ou terra molhada para cheiro de floresta. As luzes do acampamento podem ser baixas para criar sombras misteriosas.)*

"Escutem bem, valentes Lobinhos! Apito longo para silêncio. Fechem os olhos por um instante e respirem fundo... Inspirem!

Agora, abram os olhos e olhem ao redor. Vocês não estão mais na quadra do acampamento. Olhem essas árvores altas e frondosas! Apontar para árvores, cones ou cartazes



*delimitadores*. Sentem o ar úmido e quente da maior floresta do mundo? É a Selva Amazônica, o pulmão verde da América do Sul, onde o Rio Amazonas serpenteia como uma cobra gigante, carregando águas escuras cheias de mistérios.

Ouçam! *Aumentar volume dos sons*. São os gritos das araras vermelhas voando alto no céu azul, os tamanduás lambendo mel das árvores, e o rugido feroz da onça-pintada, rainha da selva! Ali no chão, a vitória-régia flutua como um prato gigante na água, e as piranhas esperam nos rios escondidos. Mas cuidado, Lobinhos! Esta selva é cheia de tesouros: penas coloridas, folhas mágicas e pegadas de animais que guardam segredos da natureza.

Lembrem que o Lobinho observa e respeita a natureza, como Akela ensina.

Vocês são exploradores corajosos. Divididos em matilhas de (dividir a quantidade de lobinhos e 4 matilhas). Cada matilha tem um mapa da Amazônia – procurem as 5 estações secretas marcadas por cartazes gigantes de animais. Em cada uma, resolvam a charada do guardião da selva para ganhar um item simbólico: um adesivo brilhante ou selo de aventura!

A matilha mais rápida e unida, que trabalha em equipe sem pisar nas plantas ou brigar, vence o Grande Tesouro Amazônico!

Preparados? Então CORRAM PARA A SELVA! *Apito de largada + sons intensos de animais*.

*(Durante a atividade: Auxiliares circulam imitando sons de animais nas estações para imersão. No final, volte aos sons calmos de rio para encerramento.)*

#### **Materiais necessários para aplicação da atividade:**

5 cartazes coloridos de animais amazônicos, 20 mapas impressos, adesivos ou selos (100 unid.), apito, cronômetro.

Cartazes com as charadas específicas e fáceis para as estações da "Caça ao Tesouro Amazônico", uma para cada animal/planta. Elas são curtas, rimadas (para facilitar memorização e diversão), com linguagem simples para os lobinhos. Incluí respostas claras, dicas de leitura em voz alta (para inclusão) e ideias de interação. Cada charada leva 1-2 minutos para resolver em equipe.

Adapte o cartaz de cada estação com a charada escrita grande e ilustrada!

#### **Estação 1: Rainha da Selva**

Charada (ler em voz alta pelo auxiliar):

"Eu sou a rainha da selva, forte e veloz,  
preta com pintas amarelas, ninguém me pega!  
No alto das árvores eu me escondo,  
quem sou eu, Lobinho? Fala depressa!"

Resposta: Onça-pintada!

*(Interação: Rugir como onça e dar 4 adesivos – um por lobinho.)*

#### **Estação 2: Pássaro Colorido**

Charada:

"Voo alto no céu, com penas de fogo,  
vermelha e azul, canto que ecoa!  
Na Amazônia eu vivo, frutas eu como,  
qual pássaro sou? Acerta logo!"

Resposta: Arara!

*(Interação: Imita voo com braços abertos e dê adesivos em forma de penas.)*

#### **Estação 3: Caçador de Formigas**

Charada:

"Língua comprida, fuço no chão,  
como formigas e mel, sem dente na mão!  
Bico longo e rabo, ando devagar,  
quem é esse bicho da selva a vagar?"

Resposta: Tamanduá!



(Interação: Finja lamber formigas e dê adesivos "pegajosos".)

#### Estação 4: Peixe do Rio

Charada:

"No rio escuro eu nado e mordo,  
dentes afiados, sou peixinho feroz!  
Banco de prata, ataque em grupo,  
qual é meu nome? Não tenha nojo!"

Resposta: Piranha!

(Interação: Faça barulho de água com as mãos e dê adesivos brilhantes como escamas.)

#### Estação 5: Planta Gigante

Charada:

"Na água flutuo, folha como p4rato,  
gigante e verde, abro de dia!  
Rainha do rio, perfume eu exalo,  
qual flor sou eu? Sou bonita, eu sei!"

Resposta: Vitória-régia!

(Interação: Incentive cheiro de flor imaginária e dê o último adesivo como "folha mágica".)

Essas charadas ensinam os animais enquanto promovem observação e equipe. No final, a matilha com todos os adesivos vence!

**Dicas:** Cada matilha pode ter um grito para animar mais ainda a atividade; adapte charadas para leitura em voz alta se houver dificuldades.

#### Como avaliar esta atividade:

Contagem de itens coletados por matilha + observação de cooperação (nota 1-5 por chefe).

#### Experiência da minha seção sobre esta atividade:

Experiência da minha seção sobre esta atividade: Testada em UEL com 16 lobinhos; alta adesão, todos aprenderam 3 animais novos.

#### Recomendações adicionais:

Recomendações adicionais: Integre com juramento lobinho antes de começar.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Verificar alergias a adesivos antes.

Delimitar área com cones para evitar saídas.

1 chefe fixo na base com kit primeiros socorros e celular para emergências.

Apito para interrupção imediata; plano B: chuva = atividade indoor com desenhos.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula – GE Manoel Ribas 89/PR

Revisada por Marissil Bassoi

## EXPEDIÇÃO PELAS ÁGUAS CARIBENHAS (MODALIDADE DO MAR)

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual e afetivo

Número de participantes: 20 a 30

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

3 adultos: 1 chefe principal + 2 auxiliares

**Tempo de duração da atividade:**

35 minutos.

**Limite de jovens na atividade:**

20 a 30 lobinhos: 5 matilhas de 6

**Local onde será realizada a atividade:**

Piscina rasa ou área molhada delimitada (máx. 50cm profundidade)

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

Água limpa e aquecida, boias de segurança; bordas antiderrapantes.

**Objetivos da atividade:**

Navegar "ilhas caribenhas" (América Central/Norte) remando e resgatando itens flutuantes.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Natação básica, trabalho em equipe, cultura caribenha, praias, golfinhos.

**Descrição detalhada da atividade:**

Matilhas em "barcos" de prancha ou boias grandes remam por circuito aquático, pegando itens flutuantes (conchas com nomes de ilhas: Cuba, Jamaica. Resgatam "golfinho perdido" com rede. Tempo cronometrado; mais itens = vitória.

**Fundo de Cena: "A Grande Expedição pelas Ilhas do Caribe"**

Praias caribenhas com ondas suaves (aspiração de água) e música reggae leve.

Lobinhos, aproximem-se devagar da água...

Olhem ao redor e imaginem: o chão da piscina agora virou um mar azul clarinho, quentinho como o sol do Caribe. Ao longe, vocês conseguem ouvir o som das ondas suaves batendo nas praias e



uma música alegre que vem das ilhas, onde as pessoas dançam, cantam e vivem em amizade com o mar.

Estamos navegando pelas ilhas caribenhas, como Cuba e Jamaica, lugares cheios de praias bonitas, palmeiras, peixes coloridos e golfinhos brincalhões.

Mas hoje, essas ilhas precisam da ajuda dos melhores marinheiros-lobinhos!

### **A Missão**

Cada matilha será uma tripulação de exploradores do mar.

Vocês receberam um barco especial (prancha ou boia grande) e precisarão remar juntos, com calma e cooperação, para navegar entre as ilhas.

Espalhadas pelo mar estão conchas mágicas, cada uma com o nome de uma ilha caribenha.

Essas conchas representam histórias, culturas e povos do Caribe — e só trabalhando em equipe será possível resgatá-las. Mas atenção!

Um golfinho do Caribe se perdeu durante a travessia. Ele está assustado e precisa ser resgatado com cuidado, usando a rede, sem pressa e sem bagunça. Golfinhos confiam apenas em grupos calmos e unidos.

### **Ambientação**

Música reggae leve toca ao fundo, trazendo alegria e ritmo.

O movimento da água imita ondas suaves do mar.

As boias ao redor representam recifes e ilhas, ajudando a marcar o caminho seguro.

### **Narrativa durante a atividade**

O chefe principal pode reforçar:

“Marinheiros, lembrem-se: um bom barco só anda quando **todos remam juntos**.

Conversem, ajudem quem está com dificuldade e cuidem bem do golfinho.

No mar do Caribe, quem respeita a água e os amigos sempre chega mais longe!”

### **Mensagem simbólica**

Entre uma rodada e outra:

“Assim como os povos das ilhas vivem próximos ao mar e uns aos outros, vocês estão aprendendo que cooperação, confiança e alegria fazem qualquer travessia ficar mais fácil.”

### **Encerramento**

Ao final da atividade:

“Parabéns, exploradores do Caribe! Vocês navegaram com coragem, respeito à água e espírito de matilha. Cada concha resgatada mostrou que, quando trabalhamos juntos, até o mar fica nosso amigo!”

### **Materiais necessários para aplicação da atividade:**

5 pranchas/boias grandes, 50 conchas plásticas, rede de resgate, 20 boias individuais, cronômetro.

### **Dicas:**

Use coletes para todos; incentive gritos de pirata para diversão.

curtas, claras e bem lúdicas, pensadas para uso rápido e seguro na piscina, por chefes auxiliares e chefe principal, mantendo o fundo de cena caribenho:

### **Estação 1 – Embarque e Remada em Equipe**

Fala do chefe:

“Tripulação pronta!

Entrem no barco com cuidado e remem juntos, devagar e combinando o ritmo.

No mar do Caribe, quem rema em equipe chega mais longe!”

### **Estação 2 – Resgate das Conchas das Ilhas**

Fala do chefe:

“Essas conchas guardam os nomes das ilhas caribenhas.

Aproximem o barco, estiquem o braço com calma e peguem sem molhar a matilha.

Cada concha é uma ilha salva!”

### **Estação 3 – Resgate do Golfinho Perdido**

Fala do chefe:

“Shhh... o golfinho está assustado.

Cheguem devagar, conversem entre vocês e usem a rede com cuidado.

Golfinhos confiam em quem trabalha unido!”

### **Estação 4 – Retorno Seguro ao Porto**

Fala do chefe:

“Missão quase completa!

Remem com atenção até o porto, mantendo o barco firme e os amigos seguros.

Um bom marinheiro cuida da água e da matilha!”

### **Fala Final Rápida (chefe principal)**

Para fechamento educativo:

“Muito bem, marinheiros! Vocês navegaram com alegria, respeito e cooperação.

No Caribe — e na matilha — ninguém vence sozinho!”

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

Itens resgatados + tempo de circuito + autoavaliação de diversão (dedos 1-5).

#### **Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Experiência da minha seção sobre esta atividade: Feita em piscina UEL com 18 lobinhos; promoveu confiança na água para os tímidos.

#### **Recomendações adicionais:**

Sempre com salva-vidas certificado presente.

## **ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

- Todos com coletes salva-vidas obrigatórios; teste flutuação antes.
- Profundidade máx. 50cm; 2 adultos por 7 lobinhos na água.

- Kit aquático (toalhas, aquecedor) + ambulância a 5min; emergência: apito contínuo + grito "Ajuda!".

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula – GE Manoel Ribas 89/PR  
Revisada por Marissil Bassoi

## Falcão Peregrino – Modalidade do Ar

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Do Ar

Ramo: LOBINHO

Área de Desenvolvimento: FÍSICO, SOCIAL, CARATER E INTELECTUAL

Número de participantes: 24

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade:** 24

**Local onde será realizada a atividade:** ÁREA AMPLA, DE PREFERÊNCIA EXTERNA

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** SEM ESTRUTURAS ADICIONAIS

**Objetivos da atividade:** Desenvolver agilidade, velocidade e reflexos dos lobinhos através de uma brincadeira competitiva que simula o comportamento territorial dos falcões peregrinos. Trabalhar a modalidade do ar de forma lúdica e dinâmica, estimulando movimento constante, estratégia e diversão.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Desenvolvimento da coordenação motora e agilidade corporal; compreensão do conceito de território e comportamento animal (falcão peregrino); trabalho de velocidade e reflexos; estímulo à competição saudável e ao fair play; desenvolvimento da consciência espacial e noção de limites (área de jogo); aprendizado sobre o animal falcão peregrino e sua importância na natureza; diversão e engajamento em atividade de grupo.

**Descrição detalhada da atividade:** "Território do Falcão Peregrino" é um jogo de movimento ativo onde 24 lobinhos competem simultaneamente em uma área delimitada. Cada lobinho recebe duas fitas de TNT amarradas no cinto (uma de cada lado do corpo, na altura da cintura), representando as asas de um



falcão. O objetivo é arrancar as fitas dos outros falcões enquanto protege as suas. Quando um lobinho perde uma fita, continua no jogo com apenas uma asa. Quando perde ambas as fitas, sai do jogo. O último falcão com pelo menos uma asa é o campeão.

**Fundo de cena:** Os lobinhos são falcões peregrinos do deserto egípcio, os predadores mais rápidos do planeta. Cada falcão possui seu próprio território e o defende com ferocidade. As duas fitas representam suas asas — perder as asas significa cair do céu e sair do jogo. A competição territorial é acirrada: outros falcões tentam constantemente arrancar as asas alheias para expandir seus domínios. Apenas os falcões mais ágeis, rápidos e estratégicos conseguem manter suas asas e dominar o céu egípcio.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** 48 fitas de TNT (2 por lobinho), corda para marcar a área de jogo;

**Dicas:** Certifique-se de que as fitas estão bem presas ao cinto para não caírem acidentalmente. Marque a área de jogo de forma clara e visível para que todos entendam os limites. Comece com uma explicação animada da história do falcão peregrino para engajar os lobinhos. Durante o jogo, mantenha energia alta com comentários entusiasmados ("Que mergulho rápido!", "Proteja suas asas!"). Se o jogo ficar muito caótico, pause e relembre as regras. Você pode introduzir a variação "Tempestade de Vento" (a cada 5 minutos, fica proibido caçar até que a tempestade passe) para adicionar dinamismo. Observe lobinhos mais tímidos e incentive-os a participar. Ao final, celebre não apenas o campeão, mas também a participação de todos

**Como avaliar esta atividade:** Observe o nível de engajamento e participação de cada lobinho — todos estão se movimentando e tentando participar? Avalie a compreensão das regras — os lobinhos respeitam os limites da área e as restrições de contato? Verifique o fair play — há respeito mútuo e diversão sem agressividade? Analise a agilidade e velocidade demonstradas — os lobinhos conseguem se mover rapidamente e com controle? Questione os lobinhos ao final: "Como foi a experiência?", "Qual foi a estratégia de vocês?", "Aprenderam algo sobre falcões peregrinos?". Observe se houve momentos de riso, entusiasmo e conexão entre os participantes.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** -

**Recomendações adicionais:** Adapte o tamanho da área de jogo conforme o espaço disponível e o número de participantes. Se tiver menos de 24 lobinhos, reduza proporcionalmente o número de fitas. Para lobinhos mais jovens, considere aumentar o tempo de jogo ou fazer rodadas menores. Para lobinhos mais velhos, introduza variações como "Tempestade de Vento" ou reduza a área para aumentar a intensidade. Certifique-se de que todos têm espaço seguro para se movimentar sem risco de colisão. Tenha água disponível após o jogo, pois é uma atividade intensa. Considere fazer uma reflexão final sobre o comportamento territorial dos falcões e sua importância no ecossistema egípcio.

## ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

### Medidas preventivas:

Inspecione o espaço de jogo antes da atividade, removendo obstáculos, buracos ou objetos que possam causar quedas. Certifique-se de que as fitas estão bem presas e não representam risco de estrangulamento. Estabeleça limites claros da área de jogo com corda ou giz visível. Instrua os lobinhos sobre o contato permitido (apenas puxar fitas, sem segurar o corpo ou empurrar).

### Regras de segurança durante o jogo:

Proíba violência, empurrões ou agressividade — apenas puxar as fitas é permitido. Ninguém pode sair da área de jogo (penalidade: perder uma asa). Se um lobinho cair, pause o jogo imediatamente para verificar se está bem. Lobinhos com lesões ou desconforto devem sair do jogo imediatamente para primeiros socorros. Monitore o nível de intensidade — se ficar muito agressivo, pause e relembre as regras.

**Plano de emergência:**



Em caso de queda ou lesão leve: pause o jogo, verifique o lobinho, aplique primeiros socorros básicos se necessário, e decida se continua ou sai. Em caso de lesão grave: ative o protocolo de emergência do grupo escoteiro, chame responsáveis, e providencie atendimento médico se necessário. Tenha um kit de primeiros socorros disponível próximo à área de jogo. Designar um adulto específico para monitorar a segurança durante toda a atividade. Em caso de comportamento agressivo de um lobinho: remova-o do jogo, converse sobre o comportamento esperado, e decida sobre reinserção.

**Equipamento de segurança:**

Kit de primeiros socorros; água para hidratação; área bem iluminada (se em período noturno); adultos suficientes para supervisionar (recomenda-se 1 adulto para cada 6 lobinhos).

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Fábio Luiz Pirolli (Ch. Binho)  
Revisada por: Marissil Basso

**Continente Europeu: O Jogo da Dança do Rebolado**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Básico

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, social, caráter e afetivo – Preservação da biodiversidade

Número de participantes: Mínimo 4 e máximo 24

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** pelo menos um chefe para aplicar e 4 para monitorar o espaço, durante a atividade

**Tempo de duração da atividade:** 20 a 25 minutos

**Limite de jovens na atividade:** 24

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

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Importante que seja um ambiente agradável, preferencialmente ao ar livre, com árvores e poucos obstáculos

**Objetivos da atividade:** Encontrar o néctar

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**1. Desenvolvimento Social (O "Viver em Colmeia")**

- **Comunicação Não-Verbal:** Ensina que a comunicação vai muito além das palavras. O Lobinho aprende a observar gestos, sinais e expressões para entender uma mensagem.

- **Trabalho em Equipe e Cooperação:** Assim como as abelhas, o sucesso da tarefa (achar o néctar) depende da precisão de quem passa a informação e da atenção de quem recebe.
- **Senso de Comunidade:** Reforça a ideia de que o esforço individual (achar o alimento) só tem valor se for compartilhado para o bem de toda a Alcateia/Colmeia.

## 2. Desenvolvimento Intelectual

- **Capacidade de Codificação e Decodificação:** Ao traduzir uma localização em movimentos (rebolar rápido = perto / devagar = longe), a criança exercita o raciocínio lógico e a abstração.
- **Conhecimento da Natureza e Ecologia:** Introduce conceitos de entomologia (estudo dos insetos) e a importância das abelhas para a biodiversidade europeia e mundial, combatendo o medo comum de insetos através do conhecimento.

## 3. Desenvolvimento Físico

- **Expressão Corporal:** Estimula o Lobinho a usar o corpo como ferramenta de expressão, trabalhando a coordenação motora grossa e o equilíbrio durante a "dança".
- **Percepção Espacial:** Ajuda a criança a entender noções de direção (norte, sul, esquerda, direita) e distância em relação ao ponto onde ela está.

## 4. Desenvolvimento de Caráter

- **Paciência e atenção:** Para entender a "dança", o Lobinho precisa ficar em silêncio e observar com cuidado, desenvolvendo o autocontrole.
- **Valorização da Diversidade:** Ao aprender sobre a "Abelha Negra Europeia" e suas adaptações ao frio, a criança entende que diferentes ambientes exigem diferentes formas de vida e soluções.

### Descrição detalhada da atividade:

- No espaço delimitado para a atividade deverão ser espalhados os copinhos ou caixinhas cobertos com uma flor de papel, de forma que não dê para identificar o que está no seu interior. Os lobinhos ficam a uma distância de pelo menos 4 metros das flores.
- O chefe deve pedir para que todos os lobinhos fiquem de costas e com os olhos fechados, apenas zumbindo como abelhas. Enquanto isso, um lobinho é escolhido para ver qual é a flor que tem o néctar escondido (um papelzinho escrito – Néctar).
- O Lobinho volta e, **sem falar nada**, deve apontar a direção e a distância usando apenas movimentos do corpo e "reboladas" (ex: rebolar rápido para perto, devagar para longe).
- O restante da matilha deve tentar adivinhar onde está o néctar, baseando-se apenas na "dança" do irmão lobo.  
Ao encontrarem os lobinhos recebem um docinho, o néctar gelado (geladinho ou picolé)

**Moral da História:** Na Alcateia e na Colmeia, a comunicação clara salva a vida de todos!

**Fundo de cena:** o povo miúdo tem tudo a ver com o Ramo Lobinho: vivem em uma comunidade super organizada, trabalham em equipe e seguem regras claras — assim como uma Alcateia! Na Europa, existe um fato histórico e científico fascinante que mistura realeza, sobrevivência e a "dança" das abelhas:

### 1. A Abelha "Viking" e o Mel Gelado (Abelha Negra Europeia)

Existe uma espécie chamada **Abelha Negra Europeia** (*Apis mellifera mellifera*). Diferente das abelhas que vemos em climas tropicais, elas são as "sobreviventes" do norte da Europa.

- **O fato curioso:** Elas conseguem voar em temperaturas muito baixas e são famosas por serem as abelhas que os **Vikings** usavam para colher mel. Enquanto outras abelhas estariam "dormindo" de frio, as abelhas europeias criaram uma técnica de tremer os músculos do corpo para gerar calor e manter a colmeia quentinha, como se fosse um grande abraço coletivo!

### 2. A "Dança do Rebolado" (Descoberta em Munique)

O cientista austríaco **Karl von Frisch**, estudando na Alemanha, descobriu algo que parece mágica: as abelhas europeias conversam **dançando**.

- **Como funciona:** Quando uma abelha acha uma flor com muito néctar, ela volta para a colmeia e faz uma dança em forma de "8" rebolando o bumbum.
- **O segredo:** O ângulo da dança em relação ao Sol diz às outras abelhas exatamente para



que lado voar, e a duração do "rebolado" diz a distância. É o GPS mais antigo da Europa!

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Copos ou caixinhas cobertos com flores de papel (uma delas deve conter o papel escrito néctar)
- Recompensa aos lobinhos (docinho, balas ou picolé ou geladinho)

**Dicas:** Coloque uma quantidade de opções de flores adequada e com direções e distâncias distintas. Pode-se usar os pontos cardeais e as opções de distância perto e longe apenas.

**Como avaliar esta atividade:** observar o comprometimento do lobinho em fazer o seu melhor possível para o sucesso da alcateia.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não realizada

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade: É preciso verificar o local com antecedência, para identificação de insetos, como formigas, abelhas, clima e relevo, a fim de se evitar acidentes. É preciso ter chefes espalhados ao redor do espaço da atividade, normalmente aqueles que acompanham a matilha.**

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Ch Andréia Scatolin – IM – Ramo Lobinho  
Revisada por Marissil Bassoi

**Nome da Atividade**  
**UNDŌKAI JAPONÊS**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade básica

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico e social

Número de participantes: 24 lobinhos

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

**Tempo de duração da atividade:** 35 minutos

**Limite de jovens na atividade:** 24 crianças/ mas dividir em submatilhas

**Local onde será realizada a atividade:** um campo gramado ou quadra

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** área ampla e plana

**Objetivos da atividade:** Promover a vivência de cooperação, coordenação coletiva e espírito de equipe por meio de uma experiência lúdica inspirada no undōkai japonês, incentivando a comunicação, o respeito ao ritmo do grupo e a superação conjunta de desafios.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Conhecer elementos do escotismo e da cultura japonesa de forma vivencial

Ampliar repertório cultural

Desenvolver respeito pela diversidade.

**Descrição detalhada da atividade:**

*Undoukai* é uma palavra japonesa que pode ser traduzida literalmente por “reunião ou encontro de esportes” ou “gincana poliesportiva”. O *undoukai* é um evento direcionado para as famílias e à comunidade escolar que abrange diversas atividades esportivas e brincadeiras. No Brasil, a maioria dos *undoukais* é realizada no mês de maio, por causa do clima adequado, e porque é o mês das crianças no Japão. O local do *undoukai* é decorado com um grande mastro que tem na sua ponta o *koinobori*, que são grandes pipas de tecido em forma de carpas, tradicional símbolo do Dia das Crianças (*Kodomo no hi*).

Essa atividade funciona como um grande circuito, em que cada criança precisa completar um obstáculo para seguir em frente e concluir o próximo, até que todas as etapas sejam concluídas. Para o fundo de cena, os escotistas podem decorar o local com fitinhas e com o *koinobori*. Também pode-se colocar algumas músicas japonesas de *undoukai* para tocar de fundo, para trazer a ambientação do evento.





**INTRODUÇÃO (5 a 10 minutos):**

Antes de iniciar, o escotista faz uma apresentação sobre o Japão e os *Cub Scouts*, falando sobre o lema dos lobinhos japoneses “*Itsumo Genki*” (sempre alegre). Fala sobre a tradição japonesa do *Undoukai*. Instrui para que todos façam o sinal do lobinho e digam o lema japonês, antes de iniciar e ao concluir o *undoukai*. É importante que os escotistas leiam os materiais de referência para levar as informações aos lobinhos da melhor forma possível, evitando estereótipos.

**OBSTÁCULO 1 (5’): PEGAR ITENS COM HASHI:**

Colocar em um prato de papel 3 a 5 objetos pequenos que serão os “sushis”, para serem transportados até outro prato utilizando o hashi. Cada lobinho pega um “sushi” do prato inicial, corre até o próximo prato e deixa o “sushi” neste prato. Depois, volta para o prato inicial e transporta o próximo “sushi”. Repete isso até transportar 5 “sushis”. Feito isso, segue para a próxima base. **OBS:** Pode-se usar prendedores de hashi, para facilitar o uso deles pelos lobinhos. Os “sushis” podem ser feitos de papel, E.V.A., TNT, papelão, etc. desde que possuam um formato adequado de tamanho próximo do real, para que os lobinhos possam pegar com os hashis.



**OBSTÁCULO 2 (5’): CORRIDA DE TAMANCO (*geta kyōsō*)**

Usando um par de “*geta*” – apelido dado a um par de tamancos de madeira rústico, com tiras largas nas quais encaixam-se os pés calçados – o grupo deve andar o mais rápido que puder sem cair. Uma opção divertida, é a de formar grupos de 4 pessoas, para usarem um tamanco comprido, e andarem como “centopeias”. Após chegarem até a linha de chegada, os lobinhos seguem para a próxima base. O tamanco pode ser feito usando caixas de papelão ou tábuas de madeira, mdf ou até bastões para bets, caso seja realizada a versão da “centopeia”. (Para entender melhor, veja o vídeo [https://youtu.be/DQVCy6UDbsE?si=oKS\\_ulBkpJCblzZ9](https://youtu.be/DQVCy6UDbsE?si=oKS_ulBkpJCblzZ9) a partir do minuto 2:23).



**OBSTÁCULO 3 (5'): CORRIDA DA COLHER COM OVO (*supuun reesu*)**

Equilibrando uma bolinha de ping-pong numa colher de sopa em uma das mãos, as crianças devem percorrer 50 metros, e chegar sem deixar o ovo cair e sem segurá-lo com a outra mão. Após chegarem até a linha de chegada, os lobinhos seguem para a próxima base. Uma alternativa mais desafiadora, é a de segurarem a colher com a boca.

**OBSTÁCULO 4 (5'): CORRIDA DA "PESCA DA GARRAFA (*sakana tsuri kyōsō*)**

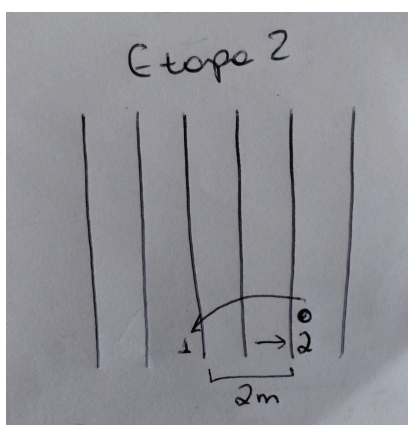
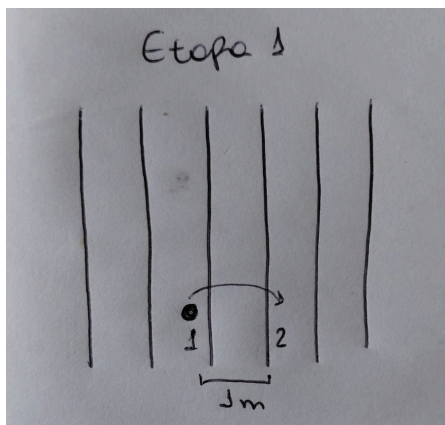
O "peixe" a ser pescado, na prática, é uma garrafa vazia colocada em pé na metade do percurso. Varas com um barbante e um prego de pelo menos 5 cm amarrado ao meio são deixadas no chão a alguns metros da linha de partida. Cada participante sai correndo, pega uma vara, chega às garrafas e deve, a dois passos de distância delimitado por uma corda/faixa, fazer com que o prego entre na garrafa. Com a garrafa presa à vara pelo barbante com o prego, o participante deve completar o percurso sem deixar a garrafa cair. Uma alternativa para os pregos, é utilizar cliques de papel e confeccionar argolas para as garrafas.

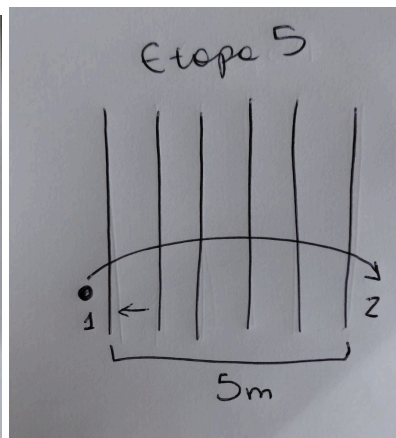
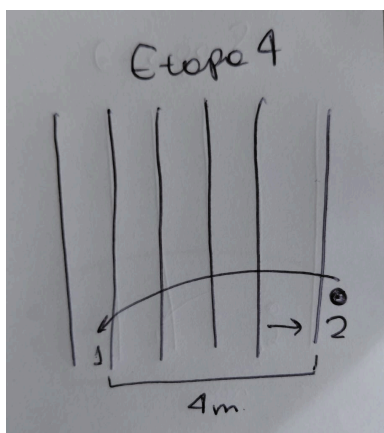
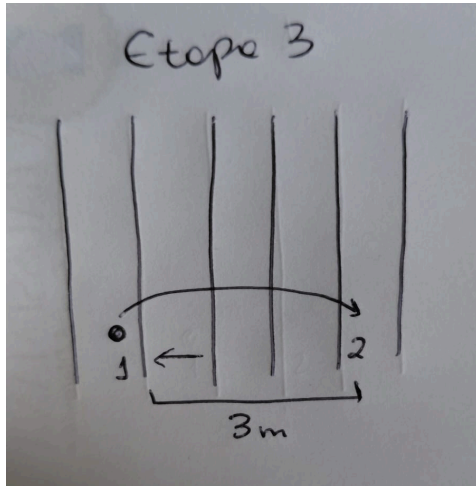
**OBSTÁCULO 5 (5'): CORRIDA DE CARANGUEJO (*kani kyōsō*)**

Os lobinhos formam duplas, abraçados de costas e correndo de lado, e percorrem 50 metros. Após, os lobinhos seguem para a próxima base.

**OBSTÁCULO 6 (5'): LANÇAMENTO DE OVOS/ (balões com água):**

Os escotistas preparam um local com seis cordas/linhas marcadas no chão, paralelas umas às outras e com uma distância de 1 metro entre elas. Em duplas, os lobinhos ficam um de frente para o outro, atrás das duas linhas do centro. Um deles recebe um balão com água, e deve jogar para o outro lobinho, sem estourar. Quando o outro lobinho recebe o balão, dá alguns passos para trás, aumentando a distância entre eles e ficando atrás da próxima linha. Arremessa o balão novamente, e a cada acerto, os lobinhos aumentam a distância. A dupla conclui o obstáculo quando conseguir manter o balão intacto. Os escotistas podem nivelar a dificuldade, oferecendo alguns balões como tentativas extras, ou diminuindo/aumentando as distâncias.





Ao finalizar o trajeto, os lobinhos fazem o sinal de lobinho e gritam o lema "Itsumo Genki". Assim, recebem uma medalha de papelão com fita ou de origami, por seu bom desempenho no *Undoukai*.





(medalha do anpanman, um desenho animado japonês)

Fundo de cena: Vamos ao Japão participar de uma atividade escoteira, um undoukai. Os velhos lobos que irão conduzir poderão estar com um quimono ou alguma referência de vestimenta japonesa.

Sobre os lobinhos do Japão:

“O Ramo dos lobinhos se chama **Cub Scouts**, contemplando a faixa etária de 8 a 11 anos. Cada lobinho progride participando de reuniões semanais e mensais, e seu avanço é reconhecido por meio de diversos **distintivos de progressão (Rank Badges)**, começando com o Risu (Esquilo), Usagi (Coelho), Shika (Veado) e Kuma (Urso). Há também 40 distintivos de habilidades. Os Escoteiros do Japão afirmam:

“O tema e o objetivo desta seção são fazer com que os Cub Scouts reconheçam e aceitem as tradições culturais e os modelos sociais. Do ponto de vista educacional, busca-se que os Cub Scouts se integrem aos grupos e aprendam disciplina. Eles aprendem muito por meio de brincadeiras e jogos.”

(<https://www.histclo.com/youth/youth/org/sco/country/jap/scoutjap.htm?utm>)

Sobre o Undoukai: <https://www.culturajaponesa.com.br/index.php/festivais/undoukai/>

Vídeo de undoukai realizado em comunidades nipo-brasileiras:

[https://youtu.be/DQVCy6UDbsE?si=oKS\\_uIBkpJCblzZ9](https://youtu.be/DQVCy6UDbsE?si=oKS_uIBkpJCblzZ9)

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Colheres, os ovos cozidos, bambus e garrafas pet.

**Dicas:** Para dar mais força ao fundo de cena e a proximidade com o Japão segue duas referências de música que pode ficar tocando enquanto fazem o undoukai:

<https://youtube.com/watch?v=bqJtwvHrv5w&feature=shared>

[https://youtu.be/gqiGYeav0Nw?si=QGJleUP2uHBW\\_cv5](https://youtu.be/gqiGYeav0Nw?si=QGJleUP2uHBW_cv5)

**Como avaliar esta atividade:** participação e envolvimento

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** na nossa alcateia essa atividade fez parte de um acantonamento sobre o Japão e as crianças gostaram muito. A atividade dos balões com água foi a que mais gostaram, e a pesca foi mais complicada por conta do vento e dos peixes, que eram pequenos. O uso de garrafa pet e de argolas maiores pode ajudar no desenvolvimento da atividade.

**Recomendações adicionais:** pode alterar ou incluir algum desafio (base) no circuito.

## ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Delimitar área com cones e fita zebraada para evitar saídas. 1 chefe fixo na base com kit primeiros socorros e celular para emergências. Apito para troca de sub-bases.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Amábile Marton e Samara Komiyama - Alcateia Flor Rubra HG 146-PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Bassoi

## VOOS SOBRE OS ANDES (MODALIDADE DO AR)

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Do Ar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual e Afetivo

Número de participantes: 20 a 30

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

4 adultos: 1 chefe principal + 3 auxiliares nas estações.

**Tempo de duração da atividade:**

25 a 30 min

**Limite de jovens na atividade:**

20 a 30 lobinhos

**Local onde será realizada a atividade:**

Quadra aberta ou campo com espaço vertical livre.

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

Área de 15x15m sem obstáculos aéreos, vento leve; marcações no chão com giz.

**Objetivos da atividade:**

Simular voos de aves andinas (América do Sul) com saltos e arremessos, "cruzando" os Andes.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Coordenação motora, equilíbrio, geografia (Cordilheira dos Andes), amizade (ajuda mútua).

**Descrição detalhada da atividade:**

Cada lobinho vira um “condor andina”. Em revezamento por matilha, pulam obstáculos (almofadas como “picos”), arremessam argolas em alvos (“ninhos”) e finalizam com voo planado (braços abertos por 5m). Pontos por precisão; matilha com mais pontos ganha asas de papel.

#### **Fundo de cena:**

Fundo de Cena – “O Grande Voo sobre a Cordilheira dos Andes”

Lobinhos, reúnam-se bem juntinhos... fechem os olhos por um instante e respirem fundo.

Sintam esse vento suave no rosto... ele vem lá do alto das montanhas mais longas/altas do mundo: a Cordilheira dos Andes!

Há milhares de anos, atravessando países como Chile, Argentina, Peru e Bolívia, vivem as grandes aves andinas, especialmente o condor-andino, o maior voador das Américas. Com asas enormes e olhar atento, ele voa bem alto, usando o vento das montanhas para planar por longas distâncias, sempre ajudando seu bando a atravessar os picos gelados em segurança. Hoje, cada lobinho será um jovem condor.

Mas atenção: atravessar os Andes não é fácil! Há montanhas nevadas, ventos fortes e ninhos distantes. Só com equilíbrio, coordenação e ajuda da matilha será possível completar essa grande travessia.

#### **Ambientação**

- Ao fundo, começa a tocar uma música suave de flauta andina, lembrando os povos que vivem nas montanhas.
- Um vento leve sopra (ventilador), simulando as correntes de ar que ajudam os condores a voar.
- O chão marcado com giz representa vales, trilhas e picos nevados.

#### **Narrativa durante a atividade (chefe principal)**

“Condorezinhos, preparem suas asas!

À frente de vocês estão os picos nevados dos Andes – almofadas ou balões. Para não se machucar, será preciso saltar com cuidado, escolhendo bem onde pousar.

Mais adiante, vocês avistam os ninhos escondidos nas montanhas. Somente com precisão e calma, arremessando as argolas, conseguirão levar alimento ao seu bando.

E agora... é hora do momento mais bonito do condor: abrir bem os braços e planar, sentindo o vento ajudar vocês a seguir em frente. Lembrem-se: um condor nunca voa sozinho — a matilha sempre espera e incentiva!”

#### **Mensagem simbólica (amizade e fraternidade)**

Ao final de cada revezamento, o chefe pode reforçar:

“Assim como os condores cuidam uns dos outros nos Andes, vocês também cuidaram da sua matilha. Cada salto, cada arremesso e cada voo só deram certo porque houve amizade, respeito e cooperação.”

#### **Encerramento**

Quando a atividade termina:

“A matilha que mais conseguiu atravessar os Andes ganhou asas especiais, mas todos vocês aprenderam a voar melhor hoje — não só com o corpo, mas em equipe!”

#### **Materiais necessários para aplicação da atividade:**

30 pares de asas de papel (recicladas), 10 almofadas ou 30 balões para serem as nuvens, 30 argolas, 6 alvos de cartolina, apito.

#### **Dicas:**

Demonstre movimentos devagar; para os menores, reduza distância dos saltos.

Seguem falas curtas, simples e bem lúdicas, ideais para os chefes auxiliares em cada estação, mantendo o clima do Fundo de Cena dos Andes e adequadas para lobinhos:

**Estação 1: Saltos – Picos Nevados**

Fala do chefe:

“Condor andino, cuidado! À sua frente estão os picos gelados dos Andes.

Escolha bem onde pousar, use o equilíbrio e salte com atenção.

Um bom condor atravessa a montanha sem pressa e com controle!”

*(Para os menores: “Salte devagar, como se estivesse pisando na neve!”)*

**Estação 2: Arremesso de argolas – Ninhos da Montanha**

Fala do chefe:

“Lá no alto da montanha estão os ninhos do seu bando.

Respire fundo, mire com calma e leve o alimento com precisão.

Cada argola no ninho ajuda toda a matilha!”

**Estação 3: Equilíbrio e deslocamento – Voo Planado**

Fala do chefe:

“Agora é hora do grande voo do condor!

Abra bem as asas, sinta o vento e plane suavemente até o vale.

Um condor voa bonito quando mantém o corpo firme e confia no vento!”

**Fala Final: chefe principal – opcional, rápida**

Para reforço educativo:

“Muito bem, condores! Vocês atravessaram os Andes com coragem, equilíbrio e ajudando a matilha.

Assim como as aves verdadeiras, vocês aprenderam que ninguém voa sozinho.”

**Como avaliar esta atividade:** Pontuação por estação (máx. 10 pts/matilha) + feedback de esforço em grupo.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Aplicada em evento UEL; lobinhos gostaram bastante, melhorou coordenação em 80%.

Na UEL fabricamos as asas junto com os lobinhos.

**Recomendações adicionais:**

Converse sobre aves reais das Américas antes.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

- Inspecionar área por buracos ou objetos pontiagudos.
- Sem corridas em grupo; revezamento supervisionado.
- Kit socorros + 1 adulto treinado em RCP na base; sinal de emergência: 3 apitos longos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Claudia Regina Lima de Paula – GE Manoel Ribas 89/PR  
Revisado por Marissil Basso

**Nome da Atividade**

Os Pescadores de Estacas - AFRICA

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Intelectual e caráter.

Número de participantes: 24 lobinhos (caso mais, base precisa ser duplicada)

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

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

**Limite de jovens na atividade:** 4 por rodada de pesca (necessário 4 estacas de madeiras para os lobinhos subirem)

**Local onde será realizada a atividade:** Local que possa ser colocado piscina plástica ou semelhante, precisa ser reto para ser colocado “ponto de estaca” e que permita a movimentação ao redor do lobinho.

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

**Objetivos da atividade:** Equilíbrio e Precisão

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Equilíbrio e concentração

**Descrição detalhada da atividade:**

**Fase 1:** Preparação e Ambientação (5'min)

Nas águas cristalinas de Zanzibar (piscina infantil que caiba 4 “estacas” para os lobinhos ficarem em pé e distante um dos outros de em média 1m), os lobinhos pescadores são como estátuas sobre o mar. Eles usam estacas fincadas nos recifes (tronco ou semelhante que o lobinho fique equilibrado em cima) para pescar sem espantar os peixes (peixes de plástico ou metal e escotistas podem movimentar a água caso esteja muito fácil). É um teste de paciência e equilíbrio absoluto sob o sol da África.

**Fase 2:** Navegação (35'min)

Lobinhos são posicionados com o auxílio dos escotistas sob as “estacas” dentro da piscina de plástico e recebem cada um, uma vara. Ao sinal do chefe, os Lobinhos devem tentar pescar o maior número de peixes possível usando apenas a vara de pesca. Eles podem se inclinar e se esticar, mas se perderem o equilíbrio e tocarem o pé no mar (água), todos os peixes que pescaram naquela rodada devem ser "devolvidos ao oceano" e deixam seu lugar para outro pescador

**Fundo de cena:** Alcateia, imaginem que estamos nas areias brancas de Zanzibar, na Tanzânia. O sol está brilhando e as águas são tão claras que podemos ver o fundo. Mas os peixes aqui são muito espertos! Se você entrar na água, eles sentem a vibração e fogem.

Por isso, os pescadores africanos aprenderam a se tornar parte da paisagem. Eles sobem em estacas de madeira e ficam lá, imóveis como garças, esperando o momento exato. Hoje, vocês não são apenas crianças; vocês são os Pescadores de Estaca, e o silêncio e o equilíbrio são suas melhores iscas!

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Tijolos, tocos ou estacas (que sustente o lobinho em cima). Bastões curtos, ímãs ou ganchos para as varas. Pedaçoes metálicos como tampinhas de garrafa, cliques de papel ou um molde com ímã preso (peixes).



**Dicas:**

**Como avaliar esta atividade:** O lobinho deve apresentar foco, equilíbrio e resiliência durante a pesca assim como lidar com a frustração caso alguém caia.

Experiência da minha seção sobre esta atividade: -

Recomendações adicionais: -

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

**Altura das Estacas:** Use bases baixas (no máximo 10 a 15 cm de altura) para que, em caso de queda, não haja risco de torção de tornozelo.

**Espaçamento:** Garanta que as varas de pesca sejam curtas o suficiente para que os Lobinhos não batam uns nos outros enquanto pescam.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada: Ricardo C. Bordenousky – Grupo Escoteiro do Mar Amigo Velho 016/PR  
Revisada por: Amarilis Daniele Renart / Marissil Basso

### Conversa no Copo

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogos da Fraternidade

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Afetivo, social, intelectual

Número de participantes: mínimo 02

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Pelo menos 2 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** 15 a 20 minutos

**Limite de jovens na atividade :** não há

**Local onde será realizada a atividade:** espaço adequado para manter o fio esticado

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** espaço adequado para manter o fio esticado.

# XXXII Jogos da Fraternidade

## Caderno de atividades

**Objetivos da atividade:** Demonstrar como o som se propaga através de vibrações, explicando o iníciocas comunicações via rádio e a evolução deste tipo de ferramenta.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Conhecer forma alternativa de comunicação, expressar-se bem, entender que existe o momento adequado para ouvir e para falar. Aprender o alfabeto fonético.

**Descrição detalhada da atividade:** Preparativos:

Faça um furo pequeno no centro de cada lata utilizando o prego e o martelo, depois passe o barbante através do furo e faça um nó grosso para evitar que o barbante saia pelo furo.

Com o fio bem esticado, peça para que um jovem fale com a boca próxima de uma das latas e peça para o outro jovem escutar do outro lado, depois inverta, quem falou, agora escuta.

Para teste, usem frases curtas de apresentação (p.ex. "Olá, sou o(a) .....")

Orientar sobre o alfabeto fonético.

Desenvolvimento:

Os escotistas organizam as matilhas de forma que cada uma fique com uma lata.

Para a primeira matilha, peça que escolham uma palavra e soletram utilizando o alfabeto fonético para que a outra

matilha decodifique. Após, a segunda matilha soletra outra palavra, desafiando a primeira matilha.

Cada jovem deve ter a oportunidade de soletrar uma palavra completa.

**Fundo de cena:** A critério da chefia.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Duas latinhas decoradas (as de achocolatado são melhores)
- 5 metros de barbante
- Pregos
- Martelo
- Cartela com o alfabeto fonético impresso.

**Dicas:**

Preparar vários "comunicadores", para que ocorram várias conversas simultâneas.

Preparar palavras para estimular.

Observar que o fio deve permanecer esticado para um bom desempenho, as palavras devem ser ditas em bom

volume e de forma clara.

Como alternativa, pode-se utilizar rádios HT no lugar das latas.

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar o comportamento e interesse dos jovens.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:**

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

A Base não precisa de Plano de Segurança específico pois acontecerá sobre as regras de segurança do evento geral.



**XXXII Jogos da Fraternidade**  
Caderno de atividades

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Rodrigo Caldas Ribeiro – Coordenador Regional de Radioescotismo – GEAr  
Brigadeiro Eppinghaus 04/PR

**Resgate na Jungle – modalidade do ar**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogos da Fraternidade – Jogo Ativo

Ramo: Lobinho

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual e Caráter

Número de participantes: indiferente

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 a 3 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** 10 a 15 minutos

**Limite de jovens na atividade :** não há

**Local onde será realizada a atividade:** Qualquer espaço, desde que seja possível esconder as imagens dos aviões, preferência por espaços com árvores por conta do fundo de cena.

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

**Objetivos da atividade:** Criar um ambiente lúdico inspirado na Modalidade do Ar, utilizando um fundo de cena temático, para desenvolver habilidades físicas, intelectuais e de caráter dos lobinhos por meio de um jogo cooperativo e educativo.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Estimular a movimentação corporal em um ambiente seguro e organizado.  
Desenvolver agilidade, coordenação motora e percepção espacial.  
Incentivar a participação ativa e o gasto saudável de energia.  
Desenvolver a imaginação e a criatividade por meio da ambientação temática.  
Estimular a atenção, a observação e a capacidade de associação visual.  
Favorecer o raciocínio lógico e a organização da equipe durante a busca.  
Fortalecer o espírito de equipe, cooperação e fraternidade.  
Estimular a honestidade e o respeito às regras do jogo.  
Desenvolver responsabilidade coletiva e respeito ao próximo.  
Incentivar atitudes positivas diante da competição.

**Descrição detalhada da atividade:**

Previamente à realização do jogo, o escotista organiza o espaço disponível e esconde imagens impressas

de aviões, distribuindo-as de forma estratégica pelo local, em pontos visíveis e de fácil acesso, respeitando a segurança e a faixa etária dos lobinhos. As imagens podem conter pequenos doces ou balas fixados junto a elas, como forma de incentivo, ou os doces podem ser entregues ao final da atividade à equipe vencedora ou a todos os participantes, conforme orientação da chefia.

Os participantes são divididos em dois grupos equilibrados, que competirão entre si. Ao sinal do escotista, as equipes iniciam a busca pelas imagens de aviões espalhadas pelo ambiente, devendo recolhê-las e levá-las até um ponto previamente definido.

Durante a atividade, os lobinhos devem respeitar as regras estabelecidas, agir com honestidade, cooperar com os integrantes de sua equipe e manter uma postura segura, evitando correria excessiva ou atitudes que possam colocar em risco a si ou aos demais.

Ao término do tempo determinado ou após a localização de todas as imagens, o escotista encerra o jogo, realiza a contagem dos aviões encontrados por cada equipe e declara o resultado. Em seguida, promove um breve momento de conversa com os lobinhos, destacando a importância do trabalho em equipe, do respeito às regras e da vivência dos valores escoteiros, relacionando a atividade ao fundo de cena da Modalidade do Ar.

**Fundo de cena:**

Um esquadrão de aviões estava em missão de reconhecimento sobre a grande selva da Jungle. Durante o voo, uma forte tempestade e muita nuvens fizeram com que vários aviões do esquadrão se perdessem e pousassem em locais diferentes da floresta.

Sem conseguir se comunicar entre si, os pilotos pediram ajuda especial aos Filhos dos Homens, conhecidos por sua coragem, agilidade e espírito de equipe. Agora, os lobinhos receberam a importante missão de localizar todos os aviões espalhados pela selva e ajudar o esquadrão a se reunir novamente. Cada grupo de lobinhos representa uma equipe de resgate.

A missão é explorar a selva, observar com atenção e localizar o maior número possível de aviões perdidos, levando-os para a base de operações.

Somente trabalhando em equipe, respeitando as regras e ajudando uns aos outros, será possível cumprir a missão com sucesso.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 1) aviões impressos em pequenas folhas para ser escondido;
- 2) um apito para comandos de iniciar/parar;
- 3) doces ou outros “prêmios”;
- 4) caixas ou outro recipiente para reunir os aviões por “equipes” de jovens;

**Dicas:** Escotista deve valorizar positivamente “gostei de como essa equipe se ajudou, vi muita honestidade hoje, vocês fizeram a atividade com muita alegria e etc”.

**Como avaliar esta atividade:**

A avaliação é observacional, feita durante e ao final do jogo. Não é individual, mas do grupo/equipe. O foco está no comportamento, participação e aprendizagem, não apenas no resultado. Deve ser breve e positiva, adequada à idade dos lobinhos

Os lobinhos se movimentaram com entusiasmo, evitaram empurrões e correria excessiva, cumpriram a missão sem acidentes, respeitaram os limites de espaço e colegas, houve ajuda, atitude diante da vitória/derrota.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A atividade será realizada em espaço previamente vistoriado pelo escotista, garantindo que não haja objetos cortantes, áreas escorregadias, desníveis perigosos ou obstáculos que possam causar acidentes.

As imagens dos aviões serão escondidas apenas em locais de fácil acesso, ao alcance das crianças, sendo vedada a colocação em locais altos, fechados, escuros ou que exijam escalada, subir em árvores, muros ou estruturas.

Antes do início do jogo, os lobinhos receberão orientações claras sobre os limites do espaço, regras de segurança e comportamento adequado, com ênfase na proibição de empurrões, correria excessiva e atitudes de risco.

Durante toda a atividade, o escotista e os auxiliares manterão supervisão constante, posicionando-se estrategicamente para observar todo o espaço e intervir imediatamente em caso de conduta insegura.

Será definido um ponto fixo de referência (base da missão), onde os lobinhos deverão levar os aviões encontrados e para onde deverão se dirigir em caso de necessidade.

Um escotista poderá ficar responsável pelo kit de primeiros socorros, disponível e acessível durante toda a atividade, estando preparado para atendimento imediato em caso de pequenos ferimentos.

Em caso de acidente ou mal-estar, a atividade será interrompida imediatamente, o lobinho será retirado do jogo e receberá atendimento adequado, sendo os responsáveis legais informados conforme necessário.

Os doces ou balas, quando utilizados, serão distribuídos somente ao final da atividade, sob supervisão dos escotistas, respeitando eventuais restrições alimentares informadas previamente.

Caso a atividade seja realizada em área externa, serão observadas as condições climáticas, com suspensão imediata do jogo em caso de chuva, vento forte ou qualquer situação que comprometa a segurança.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Julio Cezar Machado – Coordenador Regional da Modalidade do Ar



# Ramo Escoteiro

## A GRANDE ROTA DOS NAVEGADORES DA OCEANIA

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Base de Cooperação

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual e Social

Número de participantes: de 03 até 20 (uma ou duas patrulhas)

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo: 03  
Máximo: 20

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

**Limite de jovens na atividade:** 20

**Local onde será realizada a atividade:**  
Campo aberto podendo conter alguns obstáculos pequenos.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):**  
Campo aberto, de preferência gramado, podendo conter alguns obstáculos pequenos e leves oscilações do terreno.

**Objetivos da atividade:**  
Resgatar a Rota da Oceania para encontrar o caminho que leva às *Grandes Terras da Oceania*.

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

- HABILIDADES PARA A VIDA: Inteligência emocional.
- MEIO AMBIENTE: Vida ao ar livre.
- SAÚDE E BEM-ESTAR: Cuidado com o corpo; hábitos saudáveis e vínculos saudáveis.



**Descrição detalhada da atividade:**

As patrulhas deverão transportar seus membros em antigas jangadas de bambus (ver foto anexa). Poderá haver mais de dois carregadores e mais de um navegador na jangada, a depender da composição da patrulha.

Pode haver mais de uma jangada por patrulha a depender do número de integrantes.

Antes de iniciar a atividade, o chefe apresenta o fundo de cena e as patrulhas montam suas jangadas.

Ao iniciar o jogo, a patrulha vai em busca das garrafas espalhadas pelo campo. Dentro dessas garrafas há mensagens dos antigos navegadores da Oceania. Há garrafas com mensagens aleatórias e há garrafas com mensagens que indicam países da Oceania. Pode haver garrafas com mensagens que indicam países que não são da Oceania também.

Cada vez que a jangada para e recolhe uma garrafa seus membros recomeçam a navegação em posição diferente (quem era carregador vai para navegador e vice-versa). Vence o jogo quem encontrar, pelo menos, três garrafas que indiquem países da Oceania ou quem encontrar mais garrafas que indiquem países da Oceania no prazo estipulado pela chefia. O jogo pode ser competitivo entre duas patrulhas ou ser realizado de forma colaborativa apenas por uma patrulha.

Exemplos de mensagens que indicam países da Oceania:

1. A Grande Barreira de Corais é o maior sistema de recifes de coral do mundo, se estende por mais de 2.300 quilômetros e é tão grande que é visível do espaço. Bem-vindo à AUSTRÁLIA!!!!
2. Aqui foram realizadas as filmagens dos filmes da trilogia "O Senhor dos Anéis". Bem-vindo a Nova Zelândia ou, na língua maori, Aotearoa, que significa "terra da longa nuvem branca".
3. Sou um arquipélago composto por 332 ilhas e o meu esporte mais popular é o Rugby. Bem-vindo a Fiji.
4. Território ultramarino da França composto por 118 ilhas distribuídas em 05 arquipélagos. Bem-vindo a Polinésia Francesa.
5. Seu território não faz fronteira com nenhum outro país, está situado na região da Polinésia, entre o Havai e a Nova Zelândia. Bem-vindo a Samoa.

Exemplos de mensagem que não indicam países da Oceania:

1. Navegue por mais 15 metros na direção norte e encontrará um Porto Seguro, ou seria um Porto Alegre?
2. A língua oficial é a neerlandesa, ou holandês. Mas parte da população utiliza os idiomas locais como javanês e indonésio e sarnami-hindi. Bem-vindo ao Suriname.
3. O meu nome deriva da palavra indígena "Taíno Ayiti", que significa "terra de montanhas altas". Bem-vindo ao Haiti.
4. Minha população tem a cultura do silêncio, por isso em lugares públicos conversas altas são consideradas desrespeitosas. Bem-vindo ao Japão.
5. Todos os membros desta embarcação devem dar três pulos para a frente e quatro pulos para trás, todos juntos e sincronizados. Após cumprirem essa tarefa, podem continuar sua navegação.

**Fundo de cena:**

*Há muito tempo, antes que mapas fossem completos e antes que os ventos tivessem nomes, os grandes navegadores da Oceania cruzaram mares infinitos guiados apenas pelas estrelas, pelas correntes e pela confiança em sua tripulação. Esses povos polinésios, melanésios e micronésios dominaram a arte de viajar juntos, pois sabiam que ninguém atravessa o oceano sozinho. Hoje, vocês foram escolhidos para reviver essa jornada. O antigo mapa das rotas oceânicas foi perdido, espalhando-se pelo arquipélago. Somente trabalhando em patrulhas unidas, carregando seus companheiros e decifrando os sinais deixados pelos navegadores, será possível reconstruir a rota e reencontrar os caminhos que levam às Grandes Terras da Oceania.*

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

Bambus (06 pedaços firmes com 1,5 a 2,0 metros de comprimento);

Garrafas PET (sugere-se que existam 10 garrafas espalhadas pelo campo de jogo com pelo menos 05 países da Oceania entre elas e 05 garrafas com mensagens aleatórias ou com países que não são da Oceania).



**Dicas:**

Para facilitar o manuseio da jangada, pode amarrar os bambus, com um limitador de aproximadamente 1 metro para que os bambus não se afastem muito durante o trajeto e facilite o carregamento.

**Como avaliar esta atividade:**

O escotista deve avaliar a cooperação entre os membros das patrulhas durante a jornada com a jangada, o revezamento entre os jovens nas posições e o conhecimento para identificar quais são os países da Oceania.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Atividade foi muito bem avaliada pela tropa.

**Recomendações adicionais: Foto da jangada:**



**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A atividade será executada em campo aberto de modo que os chefes tenham visão de todos que estejam participando da atividade.

Revisar todos os bambus utilizados como jangadas sempre no início de cada jogo, avaliando sua resistência e se há algum dano. Caso seja constatado algum problema, substituir o bambu por outro que esteja em perfeito estado.

Caso ocorra algum acidente durante o jogo, os jovens envolvidos deverão ser levados para a avaliação e atendimento da equipe médica no local da atividade.

Risco de queda vs. prevenção: os chefes devem ficar atentos para corrigir a formação da patrulha e adequar o número de carregadores e navegadores a depender das características físicas dos membros.

Recomenda-se caixa de primeiros socorros próximo ao local da atividade se houver escotistas capacitados.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Marcio Zanin Giroto  
Grupo Escoteiro Novo Horizonte Região: PR  
Numeral: 195 E-mail: [marciozaningiroto@gmail.com](mailto:marciozaningiroto@gmail.com)  
Fone: (44) 99116-8630

Revisada por: Gabriela Fleury Seixas - Coordenação Ramo Escoteiro

**A Herança do Sol**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Estratégias para decifrar códigos

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Intelectual e Social

Número de participantes: duas patrulhas (até 16 jovens)

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a**

**atividade:** Mínimo:3

Máximo:5

**Tempo de duração da**

**atividade:** 30 minutos

**Limite de jovens na atividade:**

16 jovens

**Local onde será realizada a atividade:**

Preferencialmente, área ao ar livre.

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

Terreno plano e amplo.

**Objetivos da atividade:**

- Desenvolvimento da autonomia e da cooperação estratégica.
- Desenvolvimento da agilidade, resistência e controle corporal.
- Estimular o raciocínio lógico, a memória e a aplicação de conhecimentos técnicos.
- Fortalecimento do sistema de patrulhas e a liderança.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Eixo Habilidades para a Vida

- Criatividade e Inovação
  - Autonomia e Liderança
- Eixo Saúde e Bem-estar
- Cuidado com o Corpo
  - Vínculos Saudáveis

Objetivos Educativos:

- Possibilitar que os jovens criem soluções para problemas do dia a dia utilizando materiais simples.
- Propor desafios que estimulem o apoio mútuo e o trabalho em equipe.
- Promover dinâmicas em que os escoteiros identificam sentimentos e aprendem estratégias para lidar com o estresse e a ansiedade.



**Descrição detalhada da atividade:**

Cada patrulha deve proteger seu "código" e, ao mesmo tempo, capturar o Código Secreto que está na base adversária. A vitória só é alcançada quando a patrulha captura o "tesouro", após decifrar o azimute que está em seu envelope.

- Antes do início da Atividade, um escoteiro de cada equipe precisa conhecer seu "passo duplo".

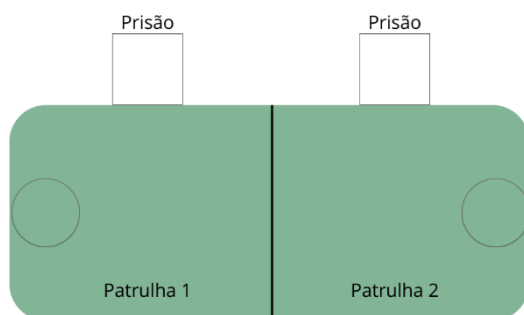
1. O terreno é dividido ao meio. Cada patrulha tem seu campo e sua "prisão".

0. Os escoteiros devem atravessar a linha inimiga sem serem tocados. Se forem pegos em território adversário, vão para a prisão e só saem se um monitor/membro da própria patrulha os resgatar tocando em suas mãos.

0. Na base de cada patrulha, há um envelope com uma tabela do Código Morse e em outra patrulha estará a linguagem Semafórica escrita.

- Ao chegar na sua própria base com o envelope da equipe "inimiga", a patrulha deve usar a tabela de decodificação para traduzir e ler a mensagem.
- **ATENÇÃO:** Cada patrulha deve receber um envelope com azimutes diferentes, para que possam encontrar o "tesouro".
- No envelope haverá a tabela para decodificar o azimute que recebeu (para uma patrulha, código morse e para a outra, alfabeto semafórico)
- É importante que o Azimute codificado seja simples e rápido de ser decodificado.
- Ganha a patrulha que apresentar o "tesouro" encontrado para o chefe primeiro.
- É interessante que o Tesouro seja um texto pedindo um aperto de mão escoteiro ou uma palma escoteira para a equipe adversária. A ideia é reforçar o espírito escoteiro, mostrando que o verdadeiro tesouro é a irmandade escoteira.

Modelo de campo de atividade:



○ = Área com os envelopes com o azimute

**Fundo de cena:**

CINCO CONTINENTES, UM SÓ LENÇO – Continente América

Dois grupos de Chasquis (mensageiros reais incas) acabaram de chegar às ruínas de uma antiga Huaca (local sagrado) escondida nas nuvens dos Andes. Eles carregam uma missão urgente que atravessou gerações. Cada grupo traz consigo um Envelope Sagrado. Dentro dele, há uma mensagem com o segredo que foi traduzido dos antigos Quipus (os registros de nós dos antepassados). Esse segredo revela a localização de um Tampu — um armazém imperial repleto de relíquias de ouro e sementes sagradas, vital para o futuro do povo.

**O Conflito:**

O segredo, porém, foi dividido para evitar traições:

Cada equipe (Equipe Puma e Equipe Condor, animais sagrados para os Incas) possui um envelope, mas a chave para a decodificação está com a equipe adversária.

**A Missão:**

Para que o tesouro não caia nas mãos de saqueadores, o mistério precisa ser resolvido. No entanto, a desconfiança impera: cada grupo acredita ser o único verdadeiro herdeiro do Império. O objetivo é capturar a informação que está com a outra equipe para completar o mapa, sem permitir que o seu próprio envelope seja tomado.

A disputa acontecerá nos arredores da Qhapaq Ñan (a grande estrada inca), e apenas os mais astutos conseguirão decifrar o caminho até o tesouro de Inti.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 2 cartões com um azimute criptografado (ex: Alfabeto Semafórico, Código Morse ou qualquer outra linguagem codificada escolhida pela chefia),  
- As patrulhas recebem o azimute codificado, mas a chave para tradução está com a equipe adversária.

Tabela com o código morse e outra tabela com a linguagem semafórica. 2 "bases" (círculos de corda no chão),

1. "tesouro" para cada equipe. Pode ser qualquer coisa que simbolize a finalização da atividade.
2. Bússolas para leitura do azimute.

Fita métrica ou trena para aferição do passo duplo de um escoteiro de cada equipe.

Tabela impressa com o código morse e outra tabela com a linguagem semafórica para que a mensagem seja decodificada.

- material para delimitar a área da prisão (corda, fitas etc)

**Dicas:** Orientar os escoteiros a aferir seu passo duplo antes da atividade iniciar.

**Como avaliar esta atividade:** A atividade é avaliada a partir da capacidade dos escoteiros de realizarem uma atividade em equipe, seus esforços para proteger seus companheiros na prisão e a competência de decifrar mensagens codificadas.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** A atividade foi experimentada e avaliada pela corte de honra da seção. Os escoteiros se dedicaram e alcançaram os objetivos propostos.

**Recomendações adicionais:**

A atividade pode ser adaptada para local fechado, porém a quantidade de jovens por rodada deve ser reduzida.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

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

*Risco: Lesões causadas por quedas e objetos pontiagudos ou cortantes durante a atividade.*

*Medida preventiva: Verificar o terreno onde a atividade vai ser aplicada, evitando buracos, desníveis ou objetos que possam causar ferimentos.*

Equipamento de Proteção: Tênis, Calça e Cobertura contra o Sol, se atividade for em campo aberto.

Espaço Seguro: Garantir que a atividade, embora competitiva, seja um ambiente de segurança e respeito entre os "adversários". Qualquer atitude de opressão e desvio de conduta deve ser observada e corrigida pelos chefes aplicadores.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Thalisson Luiz Valduga Picinatto, Grupo Escoteiro Verde Canção; 47 PR -  
09/02/2026 Revisada por: Gabriela Fleury Seixas, Grupo Escoteiro Verde Vale; 03 PR

**CAMINHOS DO LENÇO**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Cooperativo

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Afetiva

Número de participantes: no mínimo 2 e no máximo 5 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo 4 escotistas  
Máximo 6 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** rodadas de 10min, sendo 3min para explicação e 7min para aplicação

**Limite de jovens na atividade:** entre 16 e 40 (sendo que para 40 o campo de atividade deve ser em dimensões compatíveis)

**Local onde será realizada a atividade:** Espaço estabelecido para a base

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



**Objetivos da atividade:**

Perceber que os desafios culturais e as barreiras naturais podem ser difíceis de serem superadas, mas trabalhando em grupo e em fraternidade é possível superar tais desafios

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Eixo:

PAZ E DESENVOLVIMENTO

Bloco de Aprendizagem: Promoção da Paz

Intencionalidade Educativa: Promover a paz, a inclusão e a diversidade em suas ações diárias, respeitando e demonstrando interesse por diferentes crenças e tradições espirituais.

Ações Variáveis:

- Participar de uma atividade com outro grupo escoteiro ou seção autônoma e refletir sobre o que é Fraternidade Mundial Escoteira.

Eixo:

SAÚDE E BEM ESTAR

Bloco de Aprendizagem: Vínculos Saudáveis

Intencionalidade Educativa: Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

Ações Variáveis:

- Participar de uma atividade entre diferentes grupos escoteiros ou atividade regional ou nacional.

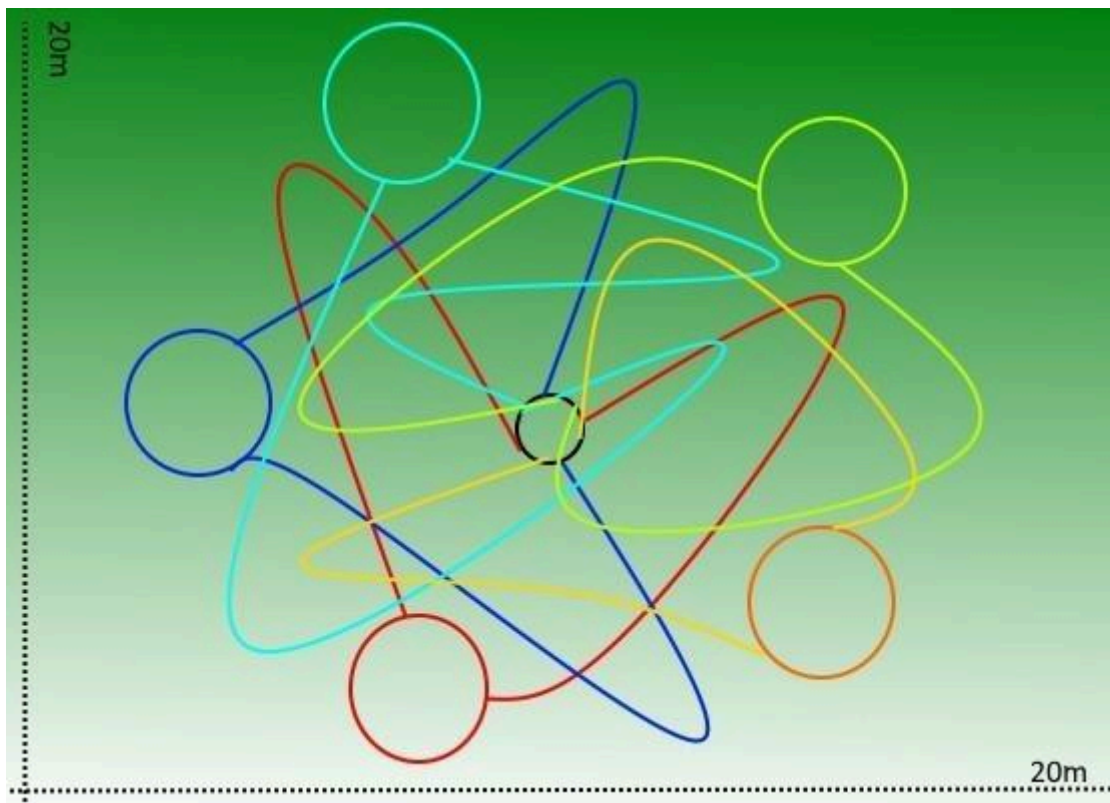
**Descrição detalhada da atividade:**

Preparação prévia do campo de jogo

Antes de iniciar a atividade a chefia deve preparar o campo de jogo da seguinte forma:

- Estabelecer 5 círculos no chão (em tamanho médio, nos quais caibam no máximo uma patrulha) e mais um círculo menor (não muito maior que o tamanho de um bambolê) mais ao centro.
- Os círculos devem estar afastados entre si, mas unidos por longas corda/sisal emaranhados uns sobre os outros.
- Veja abaixo uma ilustração com sugestão para montagem do campo;





Note que cada círculo externo colorido está ligado ao círculo menor (na cor preta) central, por apenas duas “cordas” (deixamos em colorido apenas para facilitar a visualização), e que as cordas acabam se sobrepondo, passando umas por sobre as outras em alguns pontos.

- O 5 bambolês grandes representam os continentes, enquanto o círculo menor mais ao centro representa a **Fraternidade Mundial do Movimento Escoteiro**.
- As cordas/sisal, simbolizam as distâncias, desafios culturais e barreiras naturais entre os continentes;
- Dentro de cada círculo grande, coloque **3 bolas** (que representam “valores escoteiros” daquele continente);

#### Como Jogar

1. Cada patrulha começa em um continente (círculo grande);
2. Desafio principal:  
Os “valores escoteiros” são preciosos demais para serem simplesmente carregados por uma só pessoa! Eles devem ser transportados sempre por duas pessoas ao mesmo tempo, e sem utilizar as mãos.
0. O objetivo é levar todas as bolas para o círculo central, fortalecendo a **Fraternidade Mundial do Movimento Escoteiro**, utilizando os caminhos formados pelas cordas ao chão.
0. Os jovens só podem caminhar por sobre as cordas, e podem inclusive mudar de caminho quando houver o cruzamento das cordas, utilizando os caminhos dos outros continentes, no entanto uma dupla nunca pode ficar com menos de DOIS pés sobre a corda, caso contrário deve voltar ao seu continente e reiniciar a jornada;
0. Após depositar o valor escoteiro ao centro do jogo, a dupla deve utilizar novamente os caminhos para retornar. Destacando-se que: nos continentes deve haver sempre no mínimo 2 pessoas.
0. Trabalho em equipe é fundamental para cumprir o desafio;
0. O jogo termina quando:  
Todas as bolas estão reunidas em um só local, e todos são declarados vencedores! Ou quando o tempo máximo (10 min) se esgota...

**Fundo de cena:**

Assim como os continentes são diferentes, nós também somos. Mas o Escotismo nos une em valores comuns. Onde houver um escoteiro, há um irmão! A união dos valores escoteiros é o que torna nossa Fraternidade Mundial tão forte! As distâncias, os desafios culturais e as barreiras naturais entre os continentes podem dificultar um pouco, mas precisamos cada vez mais fortalecer nossa Fraternidade Mundial, e a colaboração com os valores escoteiros de cada continente é essencial! “5 continentes, 1 só lenço!”

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- cordas/sisal ou outro tipo de material para delimitar os círculos no chão, e para traçar os caminhos entre os círculos.
- 12 bolas de tamanho médio (tal como vôlei ou futebol) ou bexigas.

**Dicas:**

Para dificultar pode ser utilizado um número menor de cordas (uma por continente, por exemplo), porém neste caso apenas uma dupla de cada patrulha poderá ir por vez.

Caso não tenho o número de patrulhas, pode ser jogado dividindo-se os jovens presentes em grupos suficientes para completar os continentes (desde que tenha no mínimo 2 jovens em cada continente)

**Como avaliar esta atividade:**

Respeito às regras e aos colegas;

Esta é uma atividade cooperativa, e não competitiva. O grupo de jovens participantes deve se ajudar para completar a tarefa (levar todas as bolas ao centro) no menor tempo possível, ou antes do fim do tempo estabelecido. A vitória do jogo só é conquistada se conseguirem cumprir no tempo estabelecido, caso contrário ninguém vence o jogo.

A chefia não deve dizer nada sobre proibição de algum jovem, desde que utilizando os caminhos do jogo, entrar dentro de outro “continente”, ou mesmo auxiliar os outros. É desejável, inclusive, que isto aconteça.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Não aplicada, atividade inédita

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Não foram identificados riscos na aplicação da atividade, de modo que esta base não necessita de Plano de Segurança específico, adotando assim as regras gerais de segurança do evento.

Não obstante o exposto recomenda-se que haja abrigo contra sol/chuva para os escotistas, além de constante fornecimento de água potável para todos os participantes.

Recomenda-se ainda, como sempre, o uso de protetor solar e repelente de insetos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Fernando G. Mendes – Coordenação Ramo Escoteiro – 04/02/2026

## Cinco lenços um Movimento

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Grande jogo

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Afetiva, Intelectual

Número de participantes: sem número máximo

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo: 3 escotistas  
Máximo: 5 escotistas

**Tempo de duração da atividade:**  
A Atividade deve se desenvolver durante todo o período de bases dos jogos da Fraternidade 2026

**Limite de jovens na atividade :** Não há limite de participação Funciona a partir de 8 Patrulhas

**Local onde será realizada a atividade:**  
Todo o espaço destinado ao evento

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Todo o local definido para os Jogos da Fraternidade Estrutura necessária para a base

- Abrigo para os escotistas que aplicarão a base
- Galão de água para participantes
- Plaqueta de identificação da base

**Objetivos da atividade:**  
Promover interação social nas Patrulhas Elevar o espírito de camaradagem escoteira

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**  
Bloco de Atividade Promoção da Paz  
Agir com respeito no dia a dia, acolhendo as diferenças, buscando conhecer crenças, culturas e jeitos de viver diferentes do seu.

- Participar de eventos de trocas culturais entre jovens de diferentes origens para estimular o respeito mútuo
- Participar de uma atividade com outro grupo escoteiro e refletir sobre o que é Fraternidade Mundial Escoteira

Bloco de Atividade Vínculos Saudáveis  
fazer amizades de um jeito saudável e respeitoso, tratando os outros com empatia, construindo relações positivas no dia a dia.

- Participar de uma atividade entre diferentes Grupos Escoteiros ou atividade regional ou nacional



**Descrição detalhada da atividade:**

A Base consiste em:

1. Aplicar o fundo de cena
  - a. preferencialmente escotistas de grupos diferentes para que o fundo de cena faça mais sentido
2. Entregar uma ficha que precisa ser preenchida
  - a. ficha com as informações que deverão obter das Patrulhas com que interagirem
2. Explicar as regras da atividade
  - a. A tarefa consiste em encontrar 4 Patrulhas de Grupos Escoteiros diferente do seu e fazer uma foto das duas Patrulhas juntas (pode ser uma selfie)
  - a. Ao concluírem a tarefa retornar na base para apresentar as fotos e receber a validação para flâmula.
  - b. O jogo durará até (o fechamento das bases)
  - c. Se a Patrulha não tiver celular vale a Palavra Escoteira

**Fundo de cena:**

O Tema deste jogos da Fraternidade é cinco continentes um só lenço, o que isso significa? [ instigar para que os jovens respondam o que pensam sobre o Movimento Escoteiro]

{ Após as respostas dos jovens reforçar o vínculo escoteiro e sobre o movimento ser mundial }  
Para que este movimento se tornasse mundial ele precisou de alguns embaixadores, os embaixadores levavam o espírito escoteiro para outras cidades, e até outros países então a partir de agora vocês são os embaixadores do seu Grupo Escoteiro e devem levar esse espírito de fraternidade e encontrar outras patrulhas e compartilhar a amizade que o ME proporciona

[ Explicar as regras ]

- a. A tarefa consiste em encontrar 4 Patrulhas de Grupos Escoteiros diferente do seu e fazer uma foto das duas Patrulhas juntas (pode ser uma selfie)
- a. Ao concluírem a tarefa retornar na base para apresentar as fotos e receber a validação para a flâmula.
- b. O jogo durará até (o fechamento das bases)
- c. Se a Patrulha não tiver celular vale a Palavra Escoteira

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Fichas impressas com as informações que precisam ser coletadas das Patrulhas
- Nome da Patrulha
  - Cores da Patrulha
  - Nome da Tropa a que a Patrulha pertence
  - Nome do Grupo Escoteiro
  - Bairro do Grupo Escoteiro

**Dicas:**

Ao aplicar esta base considere que é importante escotistas de grupos diferentes para que o fundo de cena possa fazer mais sentido

Ao finalizar a atividade entregue a ficha para os jovens e fale que é um catálogo marcar atividades entre as Patrulhas ou até entre as Tropas

**Como avaliar esta atividade:**

Perguntar ao jovens quando retornarem para a validação, podem ser feitas diretamente aos jovens as seguintes perguntas

Gostaram da atividade?

Conheceram patrulhas com nomes diferentes? Qual foi o nome mais diferente?

etc..



**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Esta atividade é inédita

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A Base não precisa de Plano de Segurança específico pois acontecerá sobre as regras de segurança do evento geral.

Recomenda-se que haja abrigo para os escotistas, além de água para todos os participantes. Recomenda-se o uso de protetor solar e repelente de insetos

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Emerson "Grilo" Cesconetto - Coordenação do Ramo Escoteiro - 17/01/2026

**Corrida de camelos (Arábia Saudita)**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogo de equipes

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico, Afetivo, Caráter, Social

Número de participantes: 32

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a**

**atividade:** Mínimo: 3 escotistas

Máximo: 6 escotistas

**Tempo de duração da**

**atividade:** Cerca de 25

minutos

**Limite de jovens na atividade:**

4 patrulhas por rodada (até 32 jovens)

**Local onde será realizada a atividade:**

Campo plano preferencialmente de areia (funciona em gramado ou piso)

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

Plano

Espaço para a estrutura necessária para a base

- Abrigo para os escotistas que aplicarão a base
- Galão de água para participantes
- Plaqueta de identificação da base



**Objetivos da atividade:**

Promover interação social nas Patrulhas

Fortalecer os vínculos com a patrulhas, respeito entre idades e gêneros e capacidade física.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Bloco de Atividade VÍNCULOS SAUDÁVEIS**

Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

- Participar de uma atividade entre diferentes Grupos Escoteiros ou atividade regional ou nacional
- Participar de jogos com a patrulha ou a tropa, respeitando as regras e seus participantes

**Bloco de atividades INTELIGÊNCIA EMOCIONAL**

Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência ao enfrentar desafios e superar dificuldades

- Participar de jogos com a patrulha ou a tropa, respeitando as regras e resultados.

**Bloco de atividades Paz e**

Promover a Paz, a inclusão e a diversidade em suas ações diárias, respeitando e demonstrando interesse por diferentes crenças e tradições espirituais.

-Participar de eventos de trocas culturais entre jovens de diferentes origens para estimular o respeito mútuo

-Participar de uma atividade com outro grupo escoteiro ou seção autônoma e refletir sobre o que é Fraternidade

Mundial Escoteira.

**Bloco de atividades Cuidado com o corpo**

-Aplicar técnicas de bandagens e transporte de feridos ( ação fixa)

**Descrição detalhada da atividade:**

A Base consiste em:

1. Aplicar o fundo de cena: Contar sobre a corrida de camelos e a sua importância para os povos beduínos.
2. Explicar as regras da atividade:



**Fundo de cena:**

A corrida de camelos é um dos esportes mais tradicionais, amados e culturalmente importantes na Arábia Saudita, representando uma ponte entre a herança beduína e a modernidade.

Conhecidos como "navios do deserto", os camelos e os dromedários eram essenciais para a vida no deserto, e hoje as corridas celebram sua resistência e beleza.

**Cultura e Tradição:** As corridas remontam à era pré-islâmica e são vistas como um espetáculo nacional que preserva a identidade saudita, envolvendo uma intensa criação e treinamento de camelos puro-sangue.

**CURIOSIDADE:** Um camelo pode beber uma quantidade impressionante de água de uma só vez, variando entre 100 a 200 litros, dependendo da sede, em questão de minutos (como 10 a 13 litros por minuto), para se hidratar por semanas, usando adaptações incríveis para conservar líquidos e a gordura da corcova para energia e água.

Aliás qual a diferença entre o camelo e o dromedário???

**Explicando as regras**

- Os jovens se posicionam em equipes de 3 na patrulha, 2 serão o camelo e 1 o Jockey. Toda a patrulha deve ser transportada de um ponta a outro determinado pelo escotista. ( figura) Ou seja os camelos poderão ir e voltar mais de uma vez.



- Vence a patrulha que completar o percurso

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Cones e fitas zebradas para demarcar a raia e a linha de chegada
- Os jockeys devem usar o turbante
- Ornamentar a base caracterizando os participantes com turbantes e vestimentas árabes

**Dicas:**

**Os escotistas devem levar todo o material da atividade**

**Como avaliar esta atividade:**

Respeito mútuo, seguimento de regras e companheirismo. O maior cuidando do menor.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Esta atividade é inédita

**Recomendações adicionais:**

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Atenção ao esforço dos jovens que estão como camelos carregando os demais, orientar para que não carreguem peso incompatível com seu tamanho.

E caso de sinais de Fadiga retirar o jovem para a sombra e hidratar

Recomenda-se que haja abrigo para os escotistas, além de água para todos os participantes. Recomenda-se o uso de protetor solar e repelente de insetos.

Cadeira.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Leandro Assunção de Souza – Coordenação Ramo Escoteiro - 26/01/2026

**Corrida de Obstáculos**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogos da Fraternidade

Ramo: Escoteiro e Sênior

Área de Desenvolvimento: Ativo, intelectual, caráter

Número de participantes: mínimo 1 patrulha

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

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

**Limite de jovens na atividade :** não há.

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

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

campo aberto com obstáculos naturais e/ou obstáculos criados pela chefia

**Objetivos da atividade:**

Exercitar o papel de comando e comandado, uso de rádio comunicador.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Aprender a dar e a receber instruções, entender como interferências atrapalham a boa execução das atividades, assimilar que as orientações devem ser claras e objetivas.



**Descrição detalhada da atividade:**

Preparo:

Montar um circuito com alguns obstáculos, seja para desviar, pular, “passar por dentro”, por baixo, etc.

Desenvolvimento:

Organizar a patrulha em fila indiana no início do percurso;

O primeiro membro da equipe vai para o final do percurso com um rádio e o próximo da fila é vendado e também recebe um rádio;

Quem está no final do percurso tem que guiar o membro vendado para passar pelo circuito.

Ao completar o trajeto, quem estava orientando vai para o final da fila e quem estava vendado fica no final do trajeto e vai orientar o próximo que vai passar pelo circuito.

Venda-se o próximo da fila, entrega um rádio e recomeça.

Acaba quando todos passarem pelo trajeto ao menos 1 vez.

Para ficar interessante o trajeto pode ser modificado antes de iniciar uma nova rodada

**Fundo de cena:** a critério da chefia

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- itens diversos para os obstáculos (bambu, pedras, latas, pneus, etc);
- 2 rádios HT por patrulha atendida

**Dicas:**

- caso não possuam rádios, pode-se passar as orientações “no grito”.

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar a cooperação da patrulha, respeito aos colegas e se seguem as orientações dadas.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A atividade será executada em campo aberto de modo que os chefes tenham visão de todos que estejam participando da atividade.

Antes de cada rodada, revisar os obstáculos para garantir a segurança dos jovens.

Risco: Lesões causadas por quedas e objetos pontiagudos ou cortantes durante a atividade.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Rodrigo Caldas Ribeiro – Coordenador Regional de Radioescotismo – GEAR  
Brigadeiro Eppinghaus 04/PR



## DUELO DA JUSTA (EUROPA )

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo de equipes

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: físico, afetivo, caráter, intelectual, social

Número de participantes: 16

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

Mínimo: 4 escotistas

Máximo: 8 escotistas

**Tempo de duração da atividade:**

30 minutos

**Limite de jovens na atividade:**

Até duas patrulhas por rodada

Aproximadamente 16 jovens

**Local onde será realizada a atividade:**

Local plano e gramado com cerca de 30m x 10

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

Verificar se não há buracos ou obstáculos no campo

Estrutura necessária para a base

- Abrigo para os escotistas que aplicarão a base
- Galão de água para participantes
- Plaqueta de identificação da base

**Objetivos da atividade:**

Promover interação social nas Patrulhas

Fortalecer os vínculos com a patrulhas,

Desenvolvimento físico

Equilíbrio e superação

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Bloco de Atividade VÍNCULOS SAUDÁVEIS**

Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

- Participar de uma atividade entre diferentes Grupos Escoteiros ou atividade regional ou nacional
- Participar de jogos com a patrulha ou a tropa, respeitando as regras e seus participantes

**Bloco de atividades INTELIGÊNCIA EMOCIONAL**

Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência ao enfrentar desafios e superar dificuldades



- Participar de jogos com a patrulha ou a tropa, respeitando as regras e resultados.

#### **Bloco de atividades Paz e**

Promover a Paz, a inclusão e a diversidade em suas ações diárias, respeitando e demonstrando interesse por diferentes crenças e tradições espirituais.

- Participar de eventos de trocas culturais entre jovens de diferentes origens para estimular o respeito mútuo
- Participar de uma atividade com outro grupo escoteiro ou seção autônoma e refletir sobre o que é Fraternidade Mundial Escoteira.

#### **Descrição detalhada da atividade:**

A Base consiste em:

1. Aplicar o fundo de cena: Contar o que é a justa e sua história

0. Explicar as regras da atividade:

#### **Fundo de cena:**

Justa é um desporto jogado por dois cavaleiros com armaduras montados em cavalos. Consiste numa competição marcial entre dois cavaleiros montados, usando uma variedade de armas, geralmente em grupos de três por arma (como a inclinação com um lança, golpes com machados, ou golpes com a espada), entre outros, muitas vezes, como parte de um torneio.<sup>[1]</sup>

A justa foi um jogo marcial da Idade Média, sendo necessário ter uma habilidade muito grande para praticar este desporto. Embora o primeiro torneio tenha sido realizado em 1066, a justa não ganhou popularidade generalizada até o século XII. É mantido o seu estatuto como um desporto popular europeu até ao início do século XVII.

#### **Explicando as regras:**

Os escoteiros são colocados em 2 filas, deverão revezar quem vai empurrar o carrinho (o cavalo) e quem será o cavaleiro pelo trajeto definido pelos escotistas.

Deverão percorrer um trajeto até um determinado ponto recolher uma argola de cada vez ( as argolas estão espalhadas pelo chão, retornar e trocar de cavaleiro.

Vence a equipe que recolher todas as argolas e agitar a bandeirola ao final.





**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 4 Cones e 1 rolo de fita zebradas para demarcar a raia e a linha de chegada
- 2 carrinhos de mão em bom estado
- 2 bastões de 1,5m (bambu) que serão a lança.
- 16 argolas ( pode ser feito com papelão )
- Uma bandeira ( pode usar uma bandeirola da patrulha)

**Dicas:**

Ornamentar a base caracterizando os participantes com elmos e escudos.  
Escotistas vestidos a caráter com o tema medieval

**Recomendados que os escotistas devem levar todo o material da atividade**

**Como avaliar esta atividade:**

Respeito mútuo, seguimento de regras e companheirismo. O maior cuidando do menor.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Os carrinhos de mão são um pouco desajeitados para jovens que ainda não possuem força suficiente para empurrá-los, o solo deve ser compacto e o mais plano possível.

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A Base não precisa de Plano de Segurança específico pois acontecerá sobre as regras de segurança do evento geral.

Recomenda-se que haja abrigo para os escotistas, além de água para todos os participantes.

Recomenda-se o uso de protetor solar e repelente de insetos. Cadeira.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Leandro Assunção de Souza – Coordenação Ramo Escoteiro – 26/01/2026



## Guardiões da Oceania – O Caminho do Equilíbrio

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo educativo vivencial tabuleiro

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Social, Intelectual, Afetivo e Espiritual

Número de participantes: 2 patrulhas

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo 1  
Máximo 3 (mediador, controle do tempo, supervisão)

**Tempo de duração da atividade:** 25-30 minutos

**Limite de jovens na atividade:**  
máximo 16 jovens participantes

**Local onde será realizada a atividade:**  
Área tranquila com lugares para sentar em volta do tabuleiro

**Condições do local (destacar estrutura necessária):**  
Lugar arejado com ponto de água

**Objetivos da atividade:**  
Vivenciar, de forma corporal e cooperativa, os conhecimentos sobre a Oceania (povos, cultura, biodiversidade natural), Estimular a cooperação e a tomada de decisões coletivas, desenvolver a noção de equilíbrio entre cultura, natureza e escolhas humanas e promover o protagonismo juvenil por meio do jogo educativo

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**  
**Eixos Educativos contemplados:** Meio Ambiente (conexão, respeito e cuidado com a natureza), Paz e Desenvolvimento (educação para a cidadania, diálogo, justiça social e compreensão internacional) e Saúde e Bem-estar (desenvolvimento físico, mental, emocional e espiritual, visando o equilíbrio pessoal).  
**Blocos de Aprendizagem trabalhados:** Cultura e Diversidade, Sustentabilidade e Meio Ambiente, Convivência, Cooperação e Cidadania, Autonomia, Responsabilidade e Tomada de Decisão



**Descrição detalhada da atividade:**

Os jovens participam de um **jogo de tabuleiro humano**, no qual as próprias patrulhas percorrem fisicamente um caminho marcado no chão, representando a jornada para se tornarem **Guardiões da Oceania**.

O percurso possui **casas organizadas em ordem fixa**, do **INÍCIO** até a **CHEGADA**, divididas em três tipos principais de desafios:

1. **Povos Ancestrais** – cultura, identidade e costumes

“Antes de proteger a Oceania, é preciso **conhecer quem sempre viveu aqui**.

Cada povo guarda saberes, histórias e formas únicas de viver em equilíbrio com a natureza.

Para seguir adiante, vocês precisam provar que conseguem **reconhecer e respeitar essas culturas**.”

**- Povos trabalhados:**

**Maori** (Nova Zelândia)

**Aborígenes Australianos**

**Povos das Ilhas do Pacífico** (Polinésia, Melanésia, Micronésia)

0. **Terra & Mar** – biodiversidade da Oceania

0. **Equilíbrio e Decisão** – escolhas humanas e consequências


















Ao cair em cada casa, a patrulha realiza desafios cooperativos, lê cartas temáticas, responde situações-problema e

participa de momentos rápidos de reflexão. Algumas casas determinam avanço, outras retorno, reforçando simbolicamente que **toda escolha gera consequência**.

O jogo termina quando as patrulhas chegam à **Chegada**, momento em que recebem simbolicamente o título de

**Guardiões da Oceania**.

INÍCIO →

1.  Povos (culturas, identidade, costumes)
2.  Povos (culturas, identidade, costumes)
3.  Reflexão
4.  Terra e Mar
5.  Terra e Mar
6.  Volte 1
7.  Reflexão
8.  Terra e Mar
9.  Equilíbrio e Decisão
10.  Equilíbrio e Decisão
11.  Volte 2
12.  Reflexão
13.  Povos (culturas, identidade, costumes)
14.  Terra e Mar
15.  Equilíbrio e Decisão
16.  Reflexão
17.  Avance 1
18. CHEGADA

**COMO JOGAR**

Início: escolhem que começa e jogam o dado

alternadamente Cartas das casas desafios:

 Povos Ancestrais: pegam uma carta e respondem a carta cultura, identidade e costumes



### **CARTA POVOS**

Qual é a população que vive principalmente na Nova Zelândia. Valorizam os ancestrais, a coragem, a união do grupo e a ligação com a terra. A cultura é passada por histórias, danças, símbolos e rituais.

👉 (Maori)

### **CARTA POVOS**

Quais são os povos originários da Austrália. Possuem uma cultura muito antiga, baseada na oralidade, na arte e na conexão espiritual com a natureza. A terra é sagrada e cheia de histórias.

👉 (Aborígenes australianos)

### **CARTA POVOS**

Quem vive em várias ilhas da Oceania. Têm forte relação com o oceano, a vida comunitária e a cooperação. A cultura envolve dança, música, navegação e celebrações coletivas.

👉 (Ilhas do Pacífico)

### **CARTA COSTUMES**

Respeito profundo aos ancestrais e à história do povo.

👉 (Maori)

### **CARTA COSTUMES**

Contação de histórias para ensinar valores e explicar o mundo.

👉 (Aborígenes Australianos)

### **CARTA COSTUMES**

Vida comunitária, onde todos ajudam e decidem juntos.

👉 (Povos das Ilhas do Pacífico)

### **CARTA COSTUMES**

Ligação espiritual com a terra, vista como algo sagrado.

👉 (Aborígenes Australianos)

### **CARTA COSTUMES**

Ensinar os mais jovens por meio da observação e da prática.

👉 (Maori)

### **CARTA COSTUMES**

Uso do oceano como fonte de alimento, transporte e cultura.

👉 (Povos das Ilhas do Pacífico)

### **CARTA EXPRESSÕES CULTURAIS**

Dança Haka – expressão de força, união e identidade do grupo.

👉 (Maori)

### **CARTA EXPRESSÕES CULTURAIS**

Pintura corporal e em pontos, usada para contar histórias.

👉 (Aborígenes Australianos)

### **CARTA EXPRESSÕES CULTURAIS**

Danças coletivas realizadas em festas e celebrações.



👉 (Povos das Ilhas do Pacífico)

### **CARTA EXPRESSÕES CULTURAIS**

Tatuagens tradicionais com significados familiares e sociais.

👉 (Maori)

### **CARTA EXPRESSÕES CULTURAIS**

Música com instrumentos tradicionais e cantos ancestrais.

👉 (Aborígenes Australianos)

### **CARTA EXPRESSÕES CULTURAIS**

Construção e uso de canoas para navegação entre ilhas.

👉 (Povos das Ilhas do Pacífico)

■ Terra e Mar: pegam uma carta e respondem sobre biodiversidade da Oceania

### **CARTA TERRA**

Animal terrestre típico da Oceania.

Vive em áreas abertas e depende do equilíbrio do ambiente para sobreviver.

👉 (canguru)

### **CARTA TERRA**

Animal terrestre que vive nas florestas.

Se alimenta principalmente de folhas de eucalipto.

👉 (coala)

### **CARTA TERRA**

Abrigo de muitos animais e plantas. Protegem o solo, a água e o clima.

👉 (Florestas)

### **CARTA TERRA**

Importantes para o equilíbrio do ecossistema. Fornecem alimento e abrigo para várias espécies.

👉 (plantas)

### **CARTA MAR**

Vive nos oceanos e depende de mares limpos. Pode ser muito afetada pelo lixo no mar.

👉 (Tartaruga marinha)

### **CARTA MAR**

Formam recifes cheios de vida.

São muito sensíveis à poluição e às mudanças no ambiente.

👉 (Corais)

### **CARTA MAR**

Vivem em águas quentes e coloridas. Dependem dos corais e do equilíbrio do mar.

👉 (Peixes tropicais)

### **CARTA MAR**

Maior oceano do planeta.

Fonte de vida, alimento e conexão entre os povos da Oceania.



👉 (Oceano Pacífico)

🟡 Equilíbrio e Decisão: pegam uma carta e respondem sobre como decidir escolhas humanas e consequências (ameaça/proteção)

### **CARTA AMEAÇA**

Lixo e produtos químicos prejudicam a vida marinha.

👉 (poluição dos oceanos)

### **CARTA AMEAÇA**

#### **Desmatamento**

A destruição das florestas ameaça animais e plantas terrestres.

👉 (Desmatamento)

### **CARTA AMEAÇA**

Retira mais peixes do que o oceano consegue repor.

👉 (pesca predatória)

### **CARTA AMEAÇA**

Pode ferir animais e contaminar o ambiente.

👉 (lixo jogado na natureza)

### **CARTA PROTEÇÃO**

Cuidar da natureza para garantir a vida no futuro.

👉 (preservação ambiental)

### **CARTA PROTEÇÃO**

Utilizar apenas o necessário, evitando desperdício.

👉 (uso consciente dos recursos naturais)

### **CARTA PROTEÇÃO**

Locais onde a natureza é cuidada e preservada.

👉 (áreas protegidas)

### **CARTA PROTEÇÃO**

Ajuda a proteger animais marinhos e os corais.

👉 (Limpeza dos oceanos e praias)

Casas especiais: Volte / Reflexão / Avance

✖ VOLTE

★ REFLEXÃO – EQUILIBRIO ou AMEAÇA

Perguntas rápidas:

### **CARTA REFLEXÃO**

Jogar lixo no mar ou nas praias.

Prejudica animais marinhos e contamina o oceano.

👉 Ameaça

### **CARTA REFLEXÃO**

Retirar mais peixes do que o necessário para consumo. Pode causar desequilíbrio e falta de alimento no futuro.

👉 Ameaça

### **CARTA REFLEXÃO**



Destruir florestas para construir sem planejamento. Afeta animais, plantas e o clima.

👉 Ameaça

#### **CARTA REFLEXÃO**

Ignorar os povos tradicionais e seus conhecimentos. Rompe o respeito e enfraquece a proteção da natureza.

👉 Ameaça

#### **CARTA REFLEXÃO**

Poluir rios que deságuam no oceano. A poluição chega ao mar e afeta toda a vida marinha.

👉 Ameaça

#### **CARTA REFLEXÃO**

Cuidar das florestas e dos ambientes naturais. Protege animais, plantas e a água.

👉 Equilíbrio

#### **CARTA REFLEXÃO**

Respeitar os povos tradicionais e aprender com eles. Ajuda a preservar a cultura e a natureza.

👉 Equilíbrio

#### **CARTA REFLEXÃO**

Reduzir o lixo e reciclar sempre que possível. Diminui a poluição da terra e do mar.

👉 Equilíbrio

#### **CARTA REFLEXÃO**

Pescar de forma responsável e consciente. Garante alimento hoje e no futuro.

👉 Equilíbrio

#### **CARTA REFLEXÃO**

Participar de ações de cuidado com o meio ambiente. Pequenas atitudes geram grandes mudanças.

👉 Equilíbrio

#### **Fundo de cena:**

##### **Cinco continentes, um só lenço!**

O mundo é formado por diferentes continentes, povos e culturas, mas todos compartilham o mesmo planeta. Assim como no Escotismo, onde um único lenço une jovens de diferentes origens, os continentes também estão conectados por valores, escolhas e responsabilidades.

Cuidar das pessoas e da natureza é um compromisso de todos. O que fazemos em um lugar impacta o mundo inteiro. Juntos, podemos construir um futuro mais justo, equilibrado e sustentável.



**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

Mesa ou tapete, cadeiras ou  
almofadas  
Tabuleiro  
Carta das  
casas  
Dado

**Dicas:**

Talvez manter um cronômetro visível para controle do tempo, garantir que toda a patrulha se movimente, estimular que todos conversem entre si antes das decisões, valorizar o aprendizado e não a competição

**Como avaliar esta atividade:**

Participação ativa dos jovens, cooperação e respeito dentro da patrulha, qualidade das decisões e reflexões e compreensão das mensagens educativas propostas

**Experiência da minha seção sobre esta atividade: NÃO TENHO**

**Recomendações adicionais:**

Adaptar o jogo pode ser em forma de tabuleiro como o proposto ou pode ser como tabuleiro humano com os jovens sendo os peões andando nas casas que poderia estar representada por bambolês no chão.

DINAMICA DELICADA - Talvez para deixar o jogo marcado (de verdade) nos jovens, poderia ser comentado sobre a cultura das pinturas corporais, e deixar alguns exemplos de figuras para serem desenhados com tinta HENNA, para isso poderia ter alguns cartazes com informações sobre essas pinturas ressaltando a importância cultural para esses povos, porém deve ser bem pensado pois colocar uma atividade que "estimule tatuagens" talvez não seja bem visto pelos pais dos jovens.

Segue sugestão abaixo:

As tatuagens dos povos da Oceania, frequentemente referidas genericamente como "tribais" ou polinésias, têm raízes ancestrais profundas, com mais de 2.000 anos de história. Muito mais do que decoração, o *Tatau* (termo polinésio para tatuagem) é uma forma de linguagem sagrada, conectando os indivíduos a seus ancestrais, status social, conquistas de vida e proteção espiritual.

Aqui estão os principais estilos, significados e tradições:

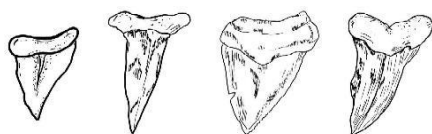
1. **Tā Moko (Maori - Nova Zelândia):** O *Tā moko* é a marcação permanente da pele, exclusiva do povo Maori. Ao contrário de tatuagens modernas, os desenhos tradicionalmente eram esculpidos na pele com cinzéis, resultando em cicatrizes profundas. Conta a história de vida, ancestralidade (*whakapapa*), posição social e identidade da pessoa.
2. **Tatau Samoano (Samoa):** Representa comunidade, poder, respeito, honra e orgulho. O processo tradicional é longo e doloroso, usando ferramentas de osso ou conchas. **Pe'a (Homens):** Uma tatuagem densa que cobre da cintura até os joelhos. **Malu (Mulheres):** Mais delicada, cobrindo as coxas e parte das pernas, simbolizando proteção.
3. **Tatuagens Polinésias (Marquesas, Taitianas, Havaianas):** Eram símbolos de prestígio, garantindo boa saúde, fertilidade e proteção contra perigos. **Motivos Comuns:**
  - **Tartaruga (Honu):** Simboliza família, longevidade, saúde e paz.



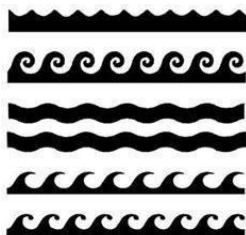
- **Arraia:** Representa sabedoria e proteção, mas também pode indicar um ataque fatal (perigo).



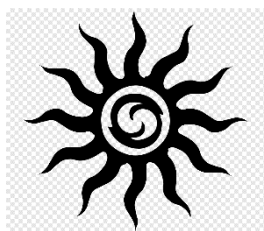
- **Dentes de Tubarão:** Simbolizam força, ferocidade e proteção.



- **Ondas do Oceano:** Representam a vida, mudança, continuidade e o mundo dos mortos.



- **Sol:** Simboliza força, poder e prosperidade.



#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:** Garantir que o espaço esteja tranquilo, objetos cortantes ou escorregadios, orientar a hidratação, manter supervisão constante dos jovens, ter acesso rápido a adulto responsável em caso de emergência

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA  
ATIVIDADE**

Elaborada ch. Camila Torres Stroze GE Harmonia Cambé/200PR - Regional  
Norte Revisada: Gregory Henrique Vicente

**GUERREIROS ZULUS**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Circuito

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Físico/intelectual/caráter/afetivo

Número de participantes: 16 ou 32

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo: 3  
Máximo: 5

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

**Limite de jovens na atividade:** 32

**Local onde será realizada a atividade:** Jogos da Fraternidade

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

**Objetivos da atividade:** Contato com uma parte da experiência de vida de BP (fundo de cena), sociabilização dos jovens e vivência de princípios escoteiros.



**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Bloco Criatividade e Inovação - Usar a criatividade para encontrar soluções práticas para os desafios do dia a dia, analisando diferentes alternativas antes de tomar a decisão:

- Bloco Inteligência Emocional - Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência para enfrentar desafios;
- Bloco Democracia - Participar das decisões da tropa, contribuindo com ideias, respeitando as opiniões dos colegas e se comprometendo a seguir o que foi decidido coletivamente.
- Bloco Valores - Atuar de acordo com seus valores pessoais e os princípios do Movimento Escoteiro, vivendo sua Promessa e a Lei Escoteira em todas as suas atitudes
- Bloco Saúde Mental: Adotar práticas que ajudam a manter o equilíbrio da sua saúde mental, buscando estratégias e contribuindo para o bem estar das pessoas ao seu redor
- Bloco Vínculos Saudáveis: Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

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

O circuito terá 3 elementos:

**1° Obstáculos pneu:** Os jovens irão passar correndo, com cada passo dentro de um

pneu. Se usará pneus e bambolês.

**2° caminho equilíbrio:** Um caminho de uma distância de 3 metros será montado, com bastante curvas e de forma que o jovem tenha que andar com um pé na frente do outro (como andar em cima do meio fio), contudo, o jovem não poderá olhar para baixo para ver o caminho, deverá ver o caminho através de um espelho que irá segurar acima da cabeça.

**3° Lançamento de lanças:** Com lanças de cabo de vassoura, os jovens terão que arremessá-las e acertar um alvo

**4° Batalha de lanças:** simulando uma batalha, os jovens munidos de um escudo e uma lança terão de acertar a região do peito do outro jovem. As lanças serão de espaguete de piscina e será molhada a ponta com tinta para saber se o jovem acertou o outro. Por ser um material macio, não será preciso proteção para o corpo.

Será feito no chão, com sisal, um espaço quadrado para as batalhas.

Por ser um treinamento, portanto, entre amigos, os jovens deverão baixar seus escudos e realizarem uma saudação escoteira ao final da batalha.



**Fundo de cena:** Nas vastas terras do continente africano surgiram alguns dos mais formidáveis guerreiros da história da humanidade.

Povos que dominaram a arte do movimento, da resistência e do equilíbrio, capazes de percorrer longas distâncias pela savana, caçar com precisão e defender seus territórios com coragem e estratégia.

Entre eles, guerreiros como os zulus se destacaram pela força nas pernas, pela rapidez e pelo domínio da lança e do escudo, símbolos de disciplina, preparo e honra.

Tornar-se um grande guerreiro não dependia apenas de força, mas de controle do corpo, atenção constante e trabalho em grupo.

Inspirados nesses maiores guerreiros do continente africano, os participantes enfrentarão desafios que testam agilidade, equilíbrio e espírito coletivo.

**Materiais necessários para aplicação da atividade: Obstáculos de pneus:** 10 pneus 10 bambolês

**Caminho equilíbrio:** sisal/fitilho para fazer o caminho na grama; 4 espelhos pequenos

**Arremesso de lança:** 12 cabos de vassoura. 6 bambolês para

**Dicas:** se não houver pneus, pode ser apenas com bambolês.

Se for receber 4 patrulhas, deve se atentar para o circuito comportar as 4 Nesta atividade em específico o circuito vai ser montado:

- 2 vias de pneus
- 4 vias para equilíbrio
- 2 vias para lanças
- 4 vias para batalhas

Os alvos do arremesso de lanças serão feitos com bambolês, a lança tem que passar no meio do bambolê, encurte o bambolê para deixar mais difícil, coloque bambolês com diferentes diâmetros para ter mais opções.

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

que tenham contato físico.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não aplicada

**Recomendações adicionais:**

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Ficará um chefe observando e orientando a aplicação de cada uma das fases do jogo. Poderá haver quedas no obstáculo de pneus, caso ocorra, o chefe irá parar a atividade e prestar atendimento. Nas lanças, deve-se observar o local em que estarão lançando as lanças para que não esteja passando ninguém, o chefe responsável por essa parte irá parar o jogo na hora de ir recolher as lanças, jovem não deverá recolher lanças. Na batalha de lanças os materiais não podem ser duros, e em caso de alguém vir a se machucar o chefe irá parar o jogo e prestar atendimento. Os espaguete estarão sujos com tinta na ponta, é possível acertar no olho, boca, é preciso ter água no local para limpar caso aconteça.  
No caso específico dessa atividade (jogos da fraternidade) haverá enfermaria, ocorrendo algum acidente mais sério, serão encaminhados à enfermaria.

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Gregory Henrique Vicente

Grupo Escoteiro: GE Pássaros da Paz Região: PR Numeral: 060

e-mail: [gregory.vicente@escoteiros.org.br](mailto:gregory.vicente@escoteiros.org.br) Tel.: 44 98818-4940

Revisado: Gregory Vicente

### MISSÃO: FRATERNIDADE MUNDIAL

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ativo, Competitivo

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Física

Número de participantes: no mínimo 2 e no máximo 5 patrulhas

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

Mínimo 6 escotistas

Máximo 8 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** rodadas de no máximo 15min, sendo 3min para explicação e 12min para aplicação

**Limite de jovens na atividade:** entre 16 e 40 (sendo que para 40 o campo de atividade deve ser em dimensões amplas e compatíveis).



**Local onde será realizada a atividade:** Espaço estabelecido para a base

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** local aberto, preferencialmente plano (mas pode ter algum obstáculo natural, a ser aproveitado para utilização no próprio jogo)

**Objetivos da atividade:**

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

#### HABILIDADES PARA A VIDA

Bloco de Aprendizagem: Inteligência Emocional

Intencionalidade Educativa: Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência ao enfrentar desafios e superar dificuldades.

Ações Variáveis:

- Identificar seus medos e suas emoções diante a um obstáculo desafiador, trabalhando para conseguir superá-lo.
- Participar de jogos ou competições, respeitando regras e resultados.

#### PAZ E DESENVOLVIMENTO

Bloco de Aprendizagem: Promoção da Paz

Intencionalidade Educativa: Promover a paz, a inclusão e a diversidade em suas ações diárias, respeitando e demonstrando interesse por diferentes crenças e tradições espirituais.

Ações Variáveis:

- Participar de uma atividade com outro grupo escoteiro ou seção autônoma e refletir sobre o que é Fraternidade Mundial Escoteira.

#### SAÚDE E BEM ESTAR

Bloco de Aprendizagem: Vínculos Saudáveis

Intencionalidade Educativa: Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

Ações Variáveis:

- Participar de uma atividade entre diferentes grupos escoteiros ou atividade regional ou nacional.

#### **Descrição detalhada da atividade:**

Levar o maior número possível de bolas (mensagens de fraternidade) do centro do jogo até o balde do seu continente, passando por uma das rotas obrigatórias, antes do tempo acabar.

Preparação prévia do campo de jogo: as patrulhas devem ficar em fila num lado do campo do jogo; o centro do campo de jogo é o “**Centro do Mundo**”, onde deverá ser colocado algum símbolo que represente o escotismo (um lenço ou uma bandeira, por exemplo) e as diversas bolinhas ao chão dispostas ao seu redor num raio não maior do que 1,5m.

Ao lado oposto do campo de jogo, após o círculo central, devem ser colocadas as “**Rotas Mundiais**”, que são caminhos com um pequeno desafio/obstáculo a ser superado para a contagem de pontos (quanto mais “difícil” maior será o ponto da mensagem transportada por aquela rota).

#### **Exemplo/sugestão das rotas:**

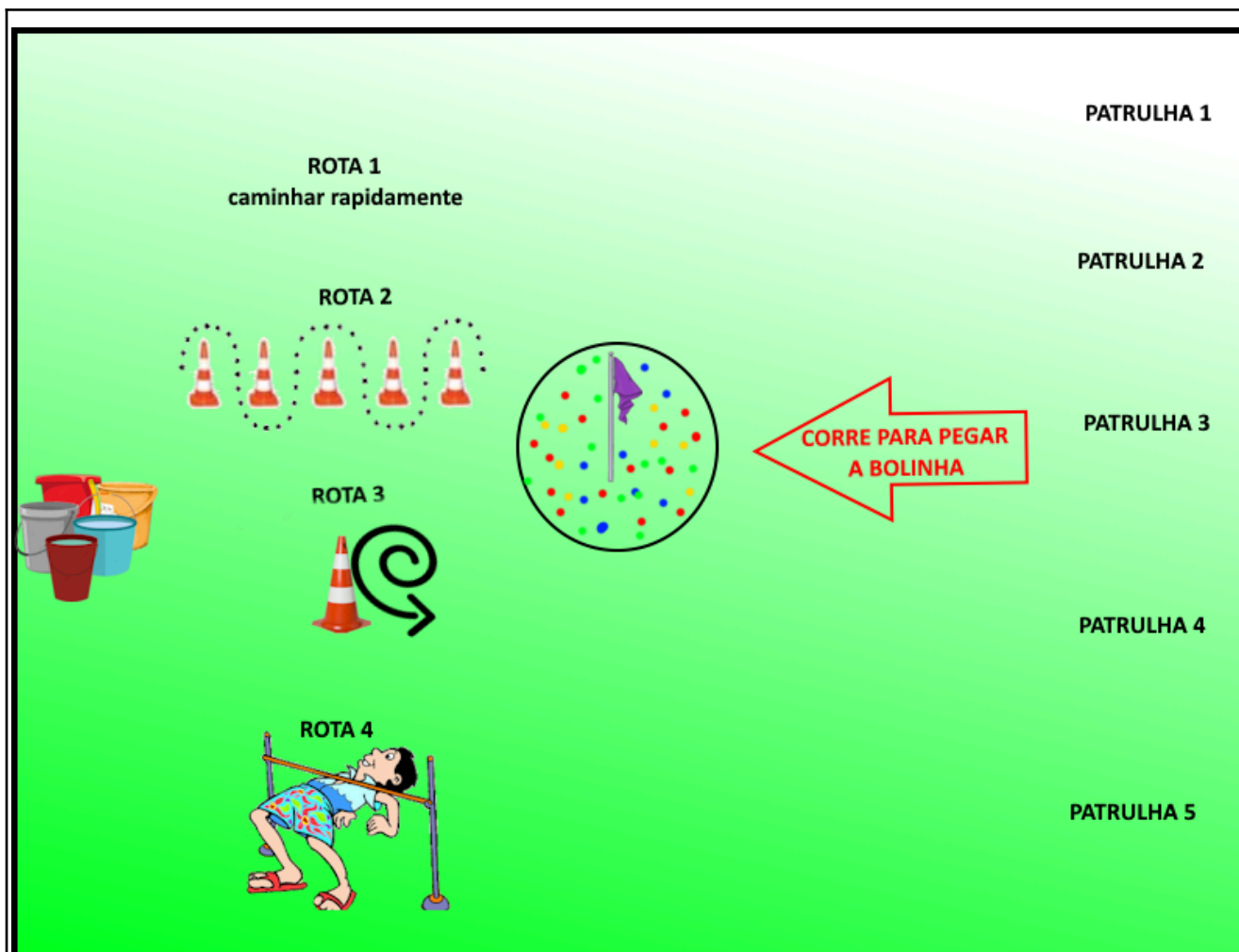
**Rota 1 – Disciplina:** caminhar bem rapidamente, mas **não** pode correr (1 ponto)

**Rota 2 – Agilidade:** zigue-zague rapidamente em cones, mas **não** pode correr (2 pontos)

**Rota 3 – Estratégia:** dar uma volta a mais no cone e pegar mais uma bolinha (3 pontos)

**Rota 4 – Coragem:** passar por baixo de uma corda baixa (4 pontos)

Figura ilustrativa do campo do jogo:



\*imagens gratuitas retiradas dos sites FREE CLIP ART (<https://www.clker.com/>) e PNGTREE (<https://pt.pngtree.com/>)

### Como jogar?

O jovem sai da sua patrulha e corre até a zona central, para apanhar uma Mensagem da Fraternidade (bolinha) e deve obrigatoriamente tocar no lenço/bandeira e gritar “Sempre Alerta!” antes de escolher a rota que irá fazer.

Escolhe uma rota e cumpre o desafio/obstáculo, deposita a bola no seu balde, volta pela lateral do campo de jogo, entra na fila da sua patrulha e então o próximo jovem da patrulha parte em direção ao centro e repete o processo, e assim sucessivamente até o final do tempo estabelecido pela chefia.

Deve ficar um chefe anotando os pontos correspondentes à rota realizada por cada um dos jovens a todo instante quando estes colocarem as bolinhas no balde, para verificar depois ao final do tempo qual foi a patrulha vencedora com mais pontos.

### Fundo de cena:

Mensageiros escoteiros disputam para ver quem consegue levar mais “mensagens de fraternidade” pelo mundo.

### Materiais necessários para aplicação da atividade:

Muitas bolas de piscina de bolinha;

5 baldes (um por continente);

1 lenço escoteiro ou bandeira ou algo que represente o movimento escoteiro (centro do campo)

Cones, cordas ou giz para marcar/criar as rotas/obstáculos

**Dicas:**

Caso queira dificultar um pouco, dizer que não pode agarrar a bolinha com os dedos mas apenas leva-la com a palma da mão;  
Bolinha caída ao chão deve ser devolvida ao centro do jogo (mesmo que caia na hora de colocar no balde);  
Bolinha colocada no balde errado (de outra equipe) conta pontos para outra equipe;

**Como avaliar esta atividade:**

Respeito às regras e aos colegas;  
Agilidade na tomada de decisões;

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Não aplicada, atividade inédita

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Não foram identificados riscos na aplicação da atividade, de modo que esta base (com os exemplos de rotas indicados nesta ficha) não necessita de um Plano de Segurança específico, adotando assim as regras gerais de segurança do evento.

O abrigo contra sol/chuva para os escotistas é sempre indicado, além de constante fornecimento de água potável para todos os participantes.

Recomenda-se ainda, como sempre, o uso de protetor solar e repelente de insetos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Fernando G. Mendes – Coordenação Ramo Escoteiro – 05/02/2026

**Nome da Atividade**

Nó que não solta

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento:

Número de participantes: 4 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**



<b>Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:</b> 2 adultos
<b>Tempo de duração da atividade:</b> 15 minutos
<b>Limite de jovens na atividade:</b> conforme espaço disponível
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Campo Aberto
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> Espaço plano, seguro e sem obstáculos perigosos
<b>Objetivos da atividade:</b> Aprender e aplicar um nó básico utilizado na navegação.
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Trabalho em equipe, liderança, tomada de decisão e responsabilidade.
<b>Descrição detalhada da atividade:</b>  <b>Fase 1 – Contextualização Náutica (3 minutos)</b> Reúna a tropa e inicie com a seguinte situação: “Estamos navegando e precisamos fixar uma linha na argola do cais. Se o nó escorregar, o barco pode se afastar e colidir. No mar, um nó mal feito pode colocar toda a tripulação em risco.” Explique que os marinheiros utilizam nós específicos porque: <ul style="list-style-type: none"><li>• Não correm com a tensão</li><li>• São fáceis de desfazer após o uso</li><li>• Mantêm segurança sob carga</li></ul> Apresente os três nós que serão trabalhados: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lais de Guia</b> – cria uma alça fixa que não corre.</li><li>• <b>Nó Oito</b> – nó de bloqueio e segurança.</li><li>• <b>Nó de Escota</b> – utilizado para unir cabos de espessuras diferentes.</li></ul> <b>Fase 2 – Demonstração Técnica (5 minutos)</b> Demonstre rapidamente cada nó, explicando sua aplicação: <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Lais de Guia</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizado para formar uma alça fixa.</li><li>• Muito usado em resgate ou fixação em ponto estável.</li><li>• Destaque que a alça não diminui sob tensão.</li></ul></li><li>2. <b>Nó Oito</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizado como nó de parada.</li><li>• Impede que o cabo escape de roldanas ou passadores.</li><li>• Fácil de identificar visualmente.</li></ul></li><li>3. <b>Nó de Escota</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Usado para unir dois cabos, especialmente de espessuras diferentes.</li><li>• Muito aplicado em velaria.</li></ul></li></ol> A demonstração deve ser objetiva, sem aprofundamento excessivo, respeitando o tempo.  <b>Fase 3 – Prática Orientada (5 minutos)</b> Divida os escoteiros em pequenos grupos ou pratique individualmente. <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada escoteiro executa os três nós.</li><li>• O chefe circula corrigindo postura de mãos e sequência.</li><li>• Após realizar, o jovem deve explicar rapidamente:<ul style="list-style-type: none"><li>• Qual o nome do nó</li><li>• Para que ele serve no contexto náutico</li></ul></li></ul>



Se houver tempo, proponha um mini-desafio:  
“Qual nó você usaria para formar uma alça fixa?”  
“Qual usaria para impedir que o cabo escorregue?”

**Fase 4 – Aplicação Rápida (2 minutos)**

Proponha uma situação:

“Um cabo precisa ser fixado para rebocar uma pequena embarcação. Qual nó escolher?”

Estimule respostas técnicas e finalize reforçando:

No mar, o nó certo é uma decisão técnica — e decisões técnicas salvam vidas.

**Fundo de cena:** Simulação de contexto marítimo real, estimulando espírito de tripulação e responsabilidade coletiva a bordo.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Cabo solteiro por jovem

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar cooperação, participação ativa, entendimento técnico e cumprimento do objetivo no tempo previsto

**Nome da Atividade**  
Partes do Barco

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento:

Número de participantes: 4 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

**Tempo de duração da atividade:** 15 minutos

**Limite de jovens na atividade:** conforme espaço disponível

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Espaço plano, seguro e sem obstáculos perigosos

**Objetivos da atividade:** Entender importância da distribuição de carga.



**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Trabalho em equipe, liderança, tomada de decisão e responsabilidade.

**Descrição detalhada da atividade:**

**Fase 1 – Introdução e Problematização (3 minutos)**

Reúna a tropa e apresente a situação:

“Estamos prontos para zarpar. A embarcação está abastecida, mas a carga foi colocada às pressas. Durante a navegação, o barco começa a inclinar perigosamente para um dos lados. O que pode ter acontecido?”

Permita respostas rápidas (peso mal distribuído, excesso de carga, desequilíbrio).

Explique de forma objetiva:

- Toda embarcação possui um **centro de gravidade**.
- Quando o peso está concentrado em um único ponto, a estabilidade é comprometida.
- No mar, isso pode causar inclinação excessiva, entrada de água e até capotagem.

**Fase 2 – Demonstração Prática (7 minutos)**

Utilize uma mochila ou caixa como representação da embarcação.

1. Coloque todos os objetos em apenas um lado.
2. Mostre como ela inclina ou fica desconfortável para carregar.
3. Peça que os escoteiros proponham como redistribuir o peso.

Após reorganização, demonstre:

- Melhor equilíbrio
- Maior estabilidade
- Distribuição proporcional

Se possível, simule movimento leve (balanço lateral) para reforçar a diferença.

Pergunte:

“Se isso fosse um barco em mar agitado, qual situação seria mais segura?”

**Fase 3 – Aplicação Náutica (5 minutos)**

Apresente cenários rápidos:

- “Tripulação toda em bombordo.”
- “Carga pesada na popa.”
- “Material solto durante tempestade.”

Peça que indiquem:

- Qual o risco?



- Qual a correção necessária?

Finalize reforçando:

No mar, equilíbrio não é conforto — é segurança.  
Uma carga mal distribuída coloca toda a tripulação em risco.

*Essa atividade pode ser feita com uma simulação embarcação – madeirite e tronco de árvore para gerar equilíbrio.*

**Fundo de cena:** Simulação de contexto marítimo real, estimulando espírito de tripulação e responsabilidade coletiva a bordo.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Caixa ou mochila
- Objetos diversos

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar cooperação, participação ativa, entendimento técnico e cumprimento do objetivo no tempo previsto

## Escoteiros do Chile e o Povo Mapuche

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Atividade Regional - Jogos da Fraternidade

Ramo: Escoteiro

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

Número de participantes: 32 jovens

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo 2 chefes  
Máximo 4 chefes

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

**Limite de jovens na atividade:** 32 Jovens

**Local onde será realizada a atividade:** Campo aberto, preferencialmente um gramado ou areia, se possível próximo a um barranco possível de subir.



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

- Recomendável um espaço grande, com um chão que possa molhar e não causar acidentes, sendo ideal ao ar livre em gramado ou areia.
- Se tiver um barranco que os jovens consigam/possam subir é interessante;
- É preciso ter água por perto para o jogo ou pensar em logística para abastecer durante a aplicação da base.

**Objetivos da atividade:**

- Promover, por meio de um jogo competitivo e cooperativo, a vivência da fraternidade, da tomada de decisões coletivas e do respeito aos valores escoteiros, inspirando-se na resistência do povo Mapuche e na história do Escotismo no Chile.
- Estimular criatividade, inteligência emocional, vínculos saudáveis e cuidado com a natureza ao enfrentar desafios simbólicos de escassez, travessia e superação coletiva.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

- Bloco Criatividade e Inovação - Usar a criatividade para encontrar soluções práticas para os desafios do dia a dia, analisando diferentes alternativas antes de tomar a decisão:
- Bloco Inteligência Emocional - Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência para enfrentar desafios:
- Bloco Democracia - Participar das decisões da tropa, contribuindo com ideias, respeitando as opiniões dos colegas e se comprometendo a seguir o que foi decidido coletivamente.
- Bloco Valores - Atuar de acordo com seus valores pessoais e os princípios do Movimento Escoteiro, vivendo sua Promessa e a Lei Escoteira em todas as suas atitudes
- Bloco Saúde Mental: Adotar práticas que ajudam a manter o equilíbrio da sua saúde mental, buscando estratégias e contribuindo para o bem estar das pessoas ao seu redor
- Bloco Vínculos Saudáveis: Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

**Descrição detalhada da atividade:**



PARTE 1 - O Povo Mapuche

- aplicação do fundo de cena, introduzindo o jogo apresentando para as patrulhas os elementos que simbolizam o povo Mapuche e deverão ser levados até as terras sagradas da Cordilheira dos Andes;
- entregar um objeto para cada patrulha: (1) Mãe Terra (vaso de flor); (2) Kultrun (tambor); (3) Bandeira Mapuche e (4) Artesanato em madeira;
- entregar um retalho de tecido para cada patrulha para que eles escrevam o nome da patrulha e o numeral do grupo escoteiro;
- o objeto e o retalho de tecido devem ser carregados com eles durante todo o jogo, devendo ser levados para o alto da Cordilheira do Andes.

PARTE 2 - Água para travessia no deserto

- cada patrulha terá um recipiente vazio que deverá encher de água (garrafa, jarra, balde);
- em uma extremidade do campo haverá o reservatório de água;
- no campo haverá diversas possibilidades de transporte de água (copos de tamanhos diversos, esponjas, seringas), o campo só pode ser adentrado um elemento da patrulha por vez (deve acontecer no estilo revezamento);
- ao completar o recipiente com água a patrulha pode ir para a parte 3.

PARTE 3 - Travessia no Deserto do Atacama

- o objetivo é transportar a água pelo deserto, porém sem tocar no recipiente, para isso as patrulhas receberão pedaços de barbante e bastões que usarão para transportar a água do ponto A ao ponto B (a ser determinado de acordo com o espaço disponível).
- atingido o objetivo, a patrulha deve ser direcionada ao pé da cordilheira para iniciar a escalada horizontal.

PARTE 4 - Subida na Cordilheira dos Andes

- SE TIVER UM BARRANCO: desafiar as patrulhas para que todos os elementos subam, ou;
- SE NÃO TIVER UM BARRANCO: montar no mínimo dois circuitos de escalada horizontal onde todos os elementos da patrulha deverão “subir” a cordilheira.
- sugestão de elementos para usar na escalada horizontal:  
[https://www.instagram.com/reels/DQpj\\_DxDwoi/](https://www.instagram.com/reels/DQpj_DxDwoi/)
- quando todos chegarem ao topo devem depositar o objeto símbolo do povo Mapuche em um local (como um altar) e unir (colando ou costurando) a tira de tecido no grande lenço marcando que atingiram o objetivo;
- a patrulha que completar o desafio e realizar primeiro o grito de patrulha ganha o jogo.



**Fundo de cena:**

Em 1909, o Chile foi o primeiro país na América do Sul a adotar o Movimento Escoteiro, somente 2 anos após o acampamento de Brownsea. O próprio Baden Powell visitou o país e impulsionou o movimento no país! Os escoteiros do Chile se destacam pelo respeito e valorização à natureza e à cultura, além das ações comunitárias.

O POVO MAPUCHE é o maior grupo indígena do Chile, que se concentra principalmente na região de Araucanía, ao sul do país. Este povo tem um histórico de resistência de séculos para manutenção de sua cultura e de seu território. Eles têm uma língua própria, o mapudungun; tem uma bandeira que representa sua identidade; suas tradições são marcadas por uma forte conexão com a natureza a “Mãe Terra” e respeito aos ancestrais.

Durante séculos forças externas tentaram tomar a terra do povo Mapuche, transformar o território em mercadoria e a cultura em silêncio. E o povo Mapuche resistiu. Hoje, eles voltam a ser ameaçados. Inspirados nos escoteiros do Chile, as patrulhas são convocadas a encarar o desafio de levar os elementos que são importantes para o povo Mapuche até o alto da Cordilheira dos Andes, passando pelo Deserto do Atacama e antes de tudo garantindo água para sua expedição.

**ELEMENTOS:**

- Mãe Terra (vaso de flor) - representando a conexão com a terra, a ancestralidade e respeito à natureza;
- Kultrun (tambor) - é o tambor cerimonial mais importante do povo Mapuche, no Chile e Argentina, simbolizando sua cosmovisão e espiritualidade;
- Bandeira Mapuche - A bandeira tem se tornado um símbolo importante de resistência e de um Estado Plurinacional, sendo frequentemente vista em movimentos sociais e manifestações no Chile
- Artesanato em madeira - A madeira é considerada um elemento vivo. É uma forma de manter viva a tradição, unindo a utilidade prática com a espiritualidade.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 1 apito (controle de tempo e transições);
- Fitas, cones ou placas com estacas para demarcar áreas (Deserto / Cordilheira / Início e Fim);
- Prancheta + caneta (opcional, para controle);
- Símbolos do Povo Mapuche: IDEIA PRINCIPAL- vaso de flor; tambor; Bandeira Mapuche em tecido e um Artesanato em madeira (colher, pilão, máscara, travessa, totem, etc);
- Retalhos de tecidos diversos com cor clara para possibilitar escrever;
- caneta permanente para escrever no tecido;
- linha, agulha, fita adesiva e/ou cola para juntar os retalhos de tecido de cada patrulha;

- 4 garrafas pet;
- 4 bastões ou cabos de vassoura;
- 1 rolo de barbante ou de cordelete;
- balde grande para reservatório de água;
- Copos/recipientes de tamanhos diferentes, esponjas, seringas grandes (sem agulha), Colheres ou conchas pequenas - (*quanto mais desigual, mais estratégica fica a escolha*)
- Para o circuito horizontal (se não tiver barranco): bancos, escadas, círculos de EVA para marcar o chão, fitas adesivas, bambolês, pneus, cordas, papelão
- tecido grande em formato triangular (lenço) para que a patrulha costure/cole seu retalho

**Dicas:**

- Não entregue soluções prontas. Apresente o desafio, explique as regras e permita que as patrulhas criem suas próprias estratégias, mesmo que não sejam as mais eficientes no início.
- Valorize o processo, não apenas a chegada. Observe cooperação, escuta, organização e respeito às decisões coletivas durante o jogo.
- Caso não seja possível conseguir os objetos, confeccionar os cartões do anexo para utilizar como símbolo do povo Mapuche

**Como avaliar esta atividade:**

- Observar durante o jogo, proporcionar autoavaliação dos jovens e conversa final (roda de fechamento).

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

não foi aplicada

**Recomendações adicionais:**

- Dentro das possibilidades, a chefia poderia estar caracterizada como povo Mapuche;
- Pode ser colocado um varal de fotos do povo Mapuche e de escoteiros chilenos com traje e outros símbolos que remetam ao Movimento Escoteiro no Chile;
- Pesquise algo sobre o povo Mapuche para alimentar a criatividade da aplicação do fundo de cena

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**RISCOS:**

- Escorregões e quedas durante a atividade
- Quedas ou lesões na escalada horizontal
- Uso inadequado de bastões, barbantes ou recipientes
- Colisões e aglomeração no transporte de água
- Desidratação, cansaço excessivo ou mal-estar
- Conflitos emocionais, frustração ou exclusão de participantes

**PREVENÇÃO:**

- Realizar a atividade em terreno plano, limpo e previamente inspecionado.
- Proibir corridas fora das áreas delimitadas.
- Utilizar calçados fechados e adequados.
- Montar a escalada a baixa altura, sem risco de queda significativa.
- Garantir firmeza e resistência dos materiais utilizados.
- Manter adulto supervisionando continuamente o circuito.
- Permitir que o jovem interrompa a atividade caso sinta medo ou cansaço.
- Orientar previamente sobre o uso correto dos materiais.
- Proibir empurrões, brincadeiras agressivas ou disputas físicas.
- Interromper a atividade caso haja comportamento inseguro.
- Permitir a entrada de apenas um jovem por vez no campo de transporte.
- Delimitar claramente os espaços de circulação.
- Organizar a atividade em sistema de revezamento.
- Garantir acesso à água potável para consumo durante toda a atividade.
- Prever pausas rápidas, especialmente em dias quentes.
- Observar sinais de cansaço físico ou emocional dos participantes.
- Reforçar previamente o espírito de jogo limpo e cooperação.
- Estimular apoio mútuo entre os membros da patrulha.

- Oferecer alternativas de participação sem exposição ou constrangimento.
- Explicar claramente regras, limites físicos e sinais de parada da atividade.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: Marina Hernandes Alves - Grupo Escoteiro Pássaros da Paz -  
60/PR Revisada por:

**ANEXO SÍMBOLOS**

	
<p><b>ARTESANATOS/UTENSÍLIOS EM MADEIRA</b></p>	<p><b>BADEIRA MAPUCHE</b></p>
<p><b><u>KULTRÚN (TAMBOR MAPUCHE)</u></b></p>	<p><b><u>RESPEITO À MÃE TERRA</u></b></p>



## RÁDIO E ALFABETO FONÉTICO

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo de equipes

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: afetivo, caráter, intelectual

Número de participantes: A partir de 1 patrulha

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo: 2 escotistas  
Máximo: 8 escotistas

**Tempo de duração da atividade:**  
A Atividade deve se desenvolver durante todo o período de bases dos jogos da Fraternidade 2026

**Limite de jovens na atividade:** 2  
patrulhas = 16 jovens  
Funciona a partir de 1 patrulha

**Local onde será realizada a atividade:**  
Todo o espaço destinado ao evento

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Todo o local definido para os Jogos da Fraternidade Estrutura necessária para a base

- Abrigo para os escotistas que aplicarão a base
- Galão de água para participantes
- Plaqueta de identificação da base

**Objetivos da atividade:**  
Fortalecer os vínculos com a patrulhas Desenvolver a atenção e a dedução Correto preenchimento de dados

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Bloco de Atividade APRENDIZAGEM CONTÍNUA E DESENVOLVIMENTO VOCACIONAL**  
Explorar temas que despertem seu interesse, e buscar informações confiáveis para aprender mais e experimentar novas ideias e recursos, aplicando esse conhecimento em atividades projetos e serviços.

-Enviar e receber mensagens simples em alfabeto fonético, código internacional de sinais, semáfora, heliografia, cifra de César ou criptografia  
- Utilizar corretamente um radiocomunicador em atividade de patrulha

**Descrição detalhada da atividade:**

A Base consiste em:

1. Aplicar o fundo de cena: Contar uma breve história do rádio e do alfabeto fonético.
2. Rápida instrução do uso do rádio
3. Explicar as regras da atividade

**Fundo de cena:**

**A história do rádio :** A primeira transmissão tendo o conjunto voz e música por ondas de rádio ocorreu em dezembro de 1906, em Massachusetts, nos Estados Unidos. Foi, contudo, o canadense **Reinald Fessenden** quem reproduziu por uma hora conversas e músicas para radioamadores.

Outras experiências também marcaram a combinação, mas era preciso dispositivos semelhantes a fones de ouvido nos primeiros aparelhos, feitos à mão. Os primeiros receptores eram confeccionados em sulfeto de chumbo, os bigodes de gato, usados para detectar os sinais de rádio, sendo ligados a aparelhos de cristal. Havia muita dificuldade para sintonizar as estações e, principalmente por esse obstáculo, a massificação do rádio ocorreu somente após 1927.

Até então, a Primeira Guerra Mundial, deflagrada em 1917, foi o mais significativo fator limitante à difusão do rádio, embora já existissem centenas de emissoras. O interesse é crescente após a guerra e os governos passaram a monitorar as transmissões que ocorriam, na maioria das situações, de maneira clandestina. Lentamente, os próprios governos passaram a servir-se do rádio e houve a abertura de mais emissoras, chegando a 550 em 1922.

**O Alfabeto fonético internacional :** O alfabeto criado pela OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte) é de **soletração**, ou seja, uma palavra é soletrada mediante um código, ou uma palavra-chave, determinado para cada letra.

Ele foi desenvolvido e aperfeiçoado por ocasião da Segunda Guerra Mundial com o intuito de garantir que a troca de informações entre aeronáutica, marinha e exército fosse feita sem erros e sem espaço para equívocos.

<b>A</b> Alfa	<b>B</b> Bravo	<b>C</b> Charlie	<b>D</b> Delta	<b>E</b> Echo	<b>F</b> Foxtrot	<b>G</b> Golf
<b>H</b> Hotel	<b>I</b> India	<b>J</b> Juliect	<b>K</b> Kilo	<b>L</b> Lima	<b>M</b> Mike	<b>N</b> November
<b>O</b> Oscar	<b>P</b> Papa	<b>Q</b> Quebec	<b>R</b> Romeo	<b>S</b> Sierra	<b>T</b> Tango	<b>U</b> Uniform
<b>V</b> Victor	<b>W</b> Whiskey	<b>X</b> X-ray	<b>Y</b> Yankee	<b>Z</b> Zulu	 ICAO	

**Como utilizar um rádio comunicador:** ( Aqui vamos simplificar o uso em breve pedimos ajuda para nossos irmão profissionais do radioescotismo)

1. Preparação e Configuração

- **Ligar e Volume:** Gire o botão de ligar/desligar (geralmente no topo) e ajuste o volume.
- **Canais/Frequências:** Gire ou aperte botão de canal para selecionar o mesmo canal que os outros rádios com os quais você quer se comunicar (ex: canal 1).

0. Como Falar (Transmissão)

- **Pressione PTT:** Pressione o botão Push-To-Talk (PTT), que fica na lateral do rádio, e mantenha-o pressionado enquanto fala.
- **Fale Claramente:** Mantenha o microfone a cerca de 5 a 10 cm da boca e fale de forma objetiva e pausada.
- **Solte o PTT:** Solte o botão PTT para ouvir as respostas.

0. Boas Práticas de Comunicação



- **Seja Breve:**

Transmissões curtas e objetivas economizam bateria e evitam atrapalhar outros usuários.

- **Chame e Identifique:**

Para chamar alguém, diga "Aqui é [Seu Nome], chamando [Nome do Destinatário], câmbio".

**Câmbio:**

Use "Câmbio" no final para indicar que terminou de falar e está esperando a resposta

**Explicando as regras:**

1. A patrulha receberá 2 rádios já sintonizados , uma ficha com o alfabeto fonético internacional e um bloco de anotações ou uma folha de papel, lápis e caneta.
  2. O monitor será colocado a uma distância onde receberá de um escotista uma sequência de palavras em códigos, que serão transmitidas via rádio.
0. Os escotistas farão alguns testes com os rádios junto aos jovens.
0. O restante da patrulha estará com um rádio em outro ponto e deverão realizar a decodificação da mensagem enviada.
0. Exemplo:

**Monitor  
/Emissor:**

**MENSAGEM CODIFICADA**

Foxtrot-Romeo-Alfa- Tango- Echo- Romeo- November- India- Delta- Alfa-  
Delta- Echo. Echo- Sierra- Charlie- Oscar- Tango- Echo- India- Romeo- Alfa.

**Patrulha/ receptores:**

**MENSAGEM DECODIFICADA  
FRATERNIDADE ESCOTEIRA.**

0. As transmissões iniciam no apito do escotista.
0. O jogo finaliza quando a patrulha decodifica a mensagem e entrega para o escotista.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 2 Rádios comunicadores (HT) por Patrulha
- Blocos de anotação ou pranchetas e papel
- Impressões do alfabeto fonético
- Lápis e canetas
- Apito
- Tendas ou lonas para abrigar os jovens
- Mesas
- Cadeiras

**Dicas:**

Variações: mensagens entre patrulhas, ou por tempo, várias mensagens. Os escotistas devem levar todo o material da atividade

**Como avaliar esta atividade:**

Participação, interesse, uso e cuidado do material alheio.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Usar textos curtos e fazer várias rodadas para pegar o jeito.

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

A Base não precisa de Plano de Segurança específico pois acontecerá sobre as regras de segurança do evento geral.

Recomenda-se que haja abrigo para os escotistas, além de água para todos os participantes. Recomenda-se o uso de protetor solar e repelente de insetos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Leandro Assunção de Souza – Coordenação Ramo Escoteiro - 26/01/2026

**Rota Escoteira - A conquista dos Lenços**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogo Intelectual

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Afetiva, Intelectual

Número de participantes: sem número máximo

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

Mínimo: 2 escotistas

Máximo: 4 escotistas

**Tempo de duração da atividade:**

A Atividade deve se desenvolver conforme a velocidade da patrulha em decifrar o código e alinhar as informações, e, se repetir com novas patrulhas durante todo o período de bases dos Jogos da Fraternidade 2026

**Limite de jovens na atividade :**

Mínimo - uma patrulha

Máximo - quatro ou seis patrulhas

**Local onde será realizada a atividade:**

Espaço estabelecido para a base

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

Estrutura necessária para a base

- Abrigo para os escotistas que aplicarão a base
- Galão de água para participantes
- Plaqueta de identificação da base

Estrutura que facilitaria a montagem da base:

- Ter árvores para amarrar os desafio de forma que fiquem de fácil acesso visual

**Objetivos da atividade:**

Desafiar a patrulha a que decifrar um código

Possibilitar o trabalho em equipe

Perceber que em cada continente há uma particularidade que o identifica

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Bloco de Atividade - Habilidades para a vida

*Ações educativas:*

Propor desafios que estimulem o apoio mútuo e o trabalho em equipe.

Criar desafios que estimulem a tomada de decisão e o pensamento crítico

Enviar e receber mensagens simples em: (...) Cifra de César

**Descrição detalhada da atividade:**

A Base consiste em:

- 1 - Contar a história do Fundo de cena
- 2 - Entregar a mensagem inicial do código com a dica de decifragem da Cifra de César
- 3 - Liberar a(s) patrulha(s) para que percorrem os 5 pontos onde estão os códigos - de acordo com o trajeto que queiram fazer - observando a atuação da patrulha
- 4 - Após a patrulha ter entregue a conquista dos 5 lenços, entregar o desafio final
- 5 - Conquistado o desafio final, a patrulha conquistou o objetivo da base

**Detalhamento das partes integrantes do Jogo:**

A Cifra de César +3 é um tipo de mensagem secreta. Ela foi usada há mais de 2.000 anos por Júlio César para enviar ordens sem que os inimigos entendessem. Nela cada letra da mensagem original é trocada por outra letra, que está 3 posições à frente no alfabeto. Por isso chamamos de César +3.



**Exemplo do alfabeto: (quando chega no Z, volta para o A)**

Alfabeto normal: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Alfabeto cifrado (+3): D E F G H I J K L M N O P Q R T U V W X Y Z A B C

**Exemplo de mensagem:**

- Palavra original: BOA

B → E  
O → R  
A → D

- Mensagem cifrada: ERD

**Dica geral:**

Use o alfabeto sem acentos (A–Z).  
Espaços não mudam.

**Cada continente concede 1 lenço escoteiro temático:**

**América** – Lenço da Cooperação

**Europa** – Lenço da História

**África** – Lenço da Superação

**Ásia** – Lenço da Sabedoria

**Oceania** – Lenço da Aventura

**Mensagens da Cifra de César + 3 – Conquista dos Lenços**

AMÉRICA

Mensagem cifrada: IDCHU D ERD DFDR GR GLD

Mensagem decifrada: Fazer a Boa Ação do Dia

EUROPA

Mensagem cifrada: YLYHU FRP FXLGDGR H TXDOLGDGH

Mensagem decifrada: Viver com cuidado e qualidade

ÁFRICA

Mensagem cifrada: D FRUDJHP VXSHUD OLP LWHV

Mensagem decifrada: A coragem supera limites

ÁSIA

Mensagem cifrada: ERQV HVFRWHLURV PHOKRUDP R VHX UHG RU

Mensagem decifrada: Bons escoteiros melhoram o seu redor

OCEANIA

Mensagem cifrada: GHVFREULU QRYDV DYHQWXUDV FRP RV DPLJRV

Mensagem decifrada: Descobrir novas aventuras com os amigos

**Mensagens da Cifra de César + 3 – Mensagem Final**

Mensagem cifrada: RQGH TXHU TXH FDPLQKHP QR PXQGR FDUUHJXHP RV YDORUHV  
HVFRWHLURV QR FRUDFDR

Mensagem decifrada: Onde quer que caminhem no mundo, carreguem os valores escoteiros no coração!.

**Variações:**



- a cada conquista de lenço, a patrulha pode ter que também executar um desafio.
- colocar as patrulhas participantes a competirem no tempo
- usar a Roda de Cifra de César para decifrar os códigos tanto sendo fornecida pronta quanto ser entregue para a construção pelos jovens - <https://youtu.be/KHryRU9viki?si=kDpxa89VA1UilSKy>

#### Fundo de cena: A GRANDE ROTA DOS LENÇOS

Há muito tempo, quando o Movimento Escoteiro começou a se espalhar pelo mundo, os primeiros escoteiros criaram **lenços especiais**, cada um representando os valores vividos em diferentes partes do planeta. Esses lenços não eram apenas símbolos e eles guardavam **mensagens secretas**, protegidas por códigos usados por exploradores, mensageiros e escoteiros em missões importantes. Somente quem dominasse essas habilidades seria digno de usá-los. Com o passar dos anos, os lenços foram espalhados pelos **continentes do mundo**, confiados a guardiões que juraram protegê-los. Para conquistá-los, não bastava força ou sorte — era preciso **inteligência, trabalho em equipe e espírito escoteiro**.

Agora, chegou a vez de vocês!

O **Conselho Mundial Escoteiro** convocou patrulhas de todo o planeta para a missão especial de percorrer a **Rota dos Lenços**, enfrentar desafios e **decifrar mensagens criptografadas pela Cifra de César** — um código usado desde a Antiguidade e adotado por mensageiros em tempos de guerra e paz. Cada continente guarda um lenço. Cada lenço só se revela àqueles que provam viver a **Lei e a Promessa Escoteira**.

Mas atenção!

Quanto mais longe a patrulha avança, **mais difíceis se tornam as mensagens**. Apenas as patrulhas que cooperarem, mantiverem a calma e pensarem juntas conseguirão chegar até o fim.

Ao final da jornada, quem reunir todos os lenços enfrentará a **Mensagem Final**. Somente quem decifrá-la poderá provar, diante de todos, que está realmente...

#### SEMPRE ALERTA PARA SERVIR.

#### Materiais necessários para aplicação da atividade:

##### Lenços dos continentes

- 1 lenço escoteiro simbólico por continente  
(ou cartões/fichas representando os lenços)
  - Cores diferentes para cada continente (opcional)

##### Provas da Cifra de César

- 1 Roda da Cifra de César (+3) - Impressa, desenhada ou feita em cartolina - pronta ou para montar (opcional)
- Tabela do alfabeto A-Z (apoio)
- Papel e lápis para anotações
- Cronômetro ou relógio (celular do chefe)
- História do Fundo de Cena - impressa ou no celular do chefe
- Cartões com mensagens cifradas (uma por continente)

#### Dicas:

Ao aplicar esta base considere que é importante escotistas de grupos diferentes para que o fundo de cena possa fazer mais sentido

Prepare material equivalente e suficiente para a quantidade de patrulhas que irão atender na base

#### Como avaliar esta atividade:

Avaliar promovendo perguntas e reflexão:

Já haviam participado do uso da Cifra?

Gostaram da atividade?

etc..

#### Experiência da minha seção sobre esta atividade:

Esta atividade é inédita

#### Recomendações adicionais:



Observar se o sistema de patrulha está acontecendo  
Fazer a gestão da segurança na base

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

A Base não precisa de Plano de Segurança específico pois estará sob as regras de segurança do evento geral.

Recomenda-se que haja abrigo para os escotistas, além de água para todos os participantes.

Recomenda-se o uso de protetor solar e repelente de insetos

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Cornélia Kucek - Coordenação do Ramo Escoteiro - 04/02/2026

### Samurais Secretos da Flor Fraternal

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

**Evento:** Jogos da Fraternidade 2026 – Atividade Regional

**Tipo de Atividade:** Carta Prego de desafios

**Ramo:** Escoteiro

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

**Número de participantes:** 1 patrulha por vez

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** Mínimo 1  
Máximo 2

**Tempo de duração da atividade:** 1 hora

**Limite de jovens na atividade:** 1 patrulha por vez, independentemente do número

**Local onde será realizada a atividade:** Pode ser em ambiente externo ou interno

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

Necessita paredes ou árvores para pendurar desafios (mas não é essencial, pode não ter se for o caso), superfície lisa para fazer origami (mesa ou lona em chão liso), mesa para desafio do hashi, espaço para fazer uma amarra quadrada.

**Objetivos da atividade**

- Estimular o trabalho em equipe, com vários desafios em que cada jovem da patrulha precisa fazer sua parte (desafio do hashi, origami e mímica) ou que precisam trabalhar juntos de forma coordenada (desafio do Wally e da amarra). Que saibam conversar e dividir tarefas, ajudar uns aos outros e permitir que cada um faça uma tarefa individual, podendo ter ajuda de outros escoteiros.
- Estimular novos conhecimento e pensamento cognitivo/observação, com desafios de memória, origami, coordenação fina, código Morse.
- Estimular o conhecimento e aplicação de técnicas escoteiras (desafio da amarra e do origami com código Morse, uso do Jogo do Kim).

**Objetivos educativos que podem ser atingidos**

• **EIXO HABILIDADES PARA A VIDA**

- Bloco Aprendizagem contínua e Desenvolvimento Vocacional: explorar temas que despertam seu interesse, buscar informações confiáveis para aprender mais e experimentar novas ideias e recursos, aplicando esse conhecimento em atividades e projetos de serviço.
- Bloco Autonomia e Liderança: assumir diferentes papéis em sua patrulha, sabendo colaborar e quando liderar.
- Bloco Criatividade e Inovação: Usar a criatividade para encontrar soluções práticas para os desafios do dia a dia, analisando diferentes alternativas antes de tomar a decisão
- Bloco Inteligência Emocional: Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência para enfrentar desafios.

• **EIXO PAZ E DESENVOLVIMENTO**

- Bloco Democracia: Participar das decisões da tropa, contribuindo com ideias, respeitando as opiniões dos colegas e se comprometendo a seguir o que foi decidido coletivamente.
- Bloco Valores: Atuar de acordo com seus valores pessoais e os princípios do Movimento Escoteiro, vivendo sua Promessa e a Lei Escoteira em todas as suas atitudes.

• **EIXO SAÚDE E BEM ESTAR**

- Bloco Saúde Mental: Adotar práticas que ajudam a manter o equilíbrio da sua saúde mental, buscando estratégias e contribuindo para o bem-estar das pessoas ao seu redor.
- Bloco Vínculos Saudáveis: Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.



- **Descrição resumida da atividade**

Na atividade os jovens de uma patrulha são estimulados a passarem por 7 desafios cognitivos, de memória e trabalho em equipe.

A cada desafio vencido, ganham um cartão com 1 palavra.

Ao final, precisam juntar todas as palavras e formar uma frase.

A mensagem final é o maior enigma da atividade e os levará à reflexão do tema do acampamento, que é fraternidade.

- **Descrição detalhada da atividade e Enredo Samurais  
Secretos da Flor Fraternal  
PRIMEIRA PARTE**

*Introdução - O escotista apresenta o ambiente decorado com objetos japoneses e diz que eles chegaram ao Japão porque foram convocados para uma missão. Entrega uma carta para a patrulha ler.*

Em um Japão muito antigo

Os samurais foram guerreiros conhecidos pela lealdade, honra, disciplina e coragem Defendiam senhores feudais e seus impérios

Esse tempo já passou, esses guerreiros não existem mais Porém, lá ainda vive um tipo pouco conhecido de samurai Os Samurais Secretos da Flor Fraternal

Há milhares de anos, trabalham de forma invisível ao mundo No silêncio das montanhas nevadas do Japão

Na defesa do maior tesouro da humanidade

A fraternidade entre os povos dos 5 continentes.

Essa fraternidade está ligada a um forte símbolo A FLOR FRATERNAL

Se ela morrer, a fraternidade no mundo acaba

Em tempos de guerras, em que a humanidade destrói os laços de respeito e amizade É a flor quem manda energia para o mundo continuar vivo

Em segredo os samurais cuidam da flor Para ela enviar força ao mundo

No entanto, a Flor Fraternal está enfraquecendo de forma acentuada. Os samurais percebem que o mundo está muito dividido.

Muitos caminham sozinhos. Não pensam no próximo.

Sozinhos, os samurais não estão conseguindo manter a flor com energia. Pela primeira vez, eles precisam de ajuda.

Mas somente pessoas com verdadeiros ideais podem ajudar.

Somente pessoas que pratiquem respeito e trabalhem em equipe podem ajudar.

E os samurais  
descobriram Quem  
pode ajudar  
E salvar a Flor e a Humanidade.  
Escoteiros dos 5 continentes, que usam o só 1  
lenço Sabem o poder da fraternidade  
Por isso vocês estão aqui agora: para ajudar nesta missão.

#### MAS ATENÇÃO!

Nem todo aquele que chega é  
digno. Nem todo grupo sabe  
agir como um só. É preciso  
união e soma de forças.  
Para provar que vocês são verdadeiros Samurais  
Vão precisar atravessar o Caminho do Samurais Secretos da Flor  
Fraternal E vencer 7 provas ancestrais.  
Cada prova irá testar uma virtude.

Essa é a última chance e a Humanidade precisa  
de vocês. Se falharem, a flor morrerá.  
Se tiverem sucesso, ela se abrirá novamente.

#### **ESTÃO PREPARADOS PARA ESSE DESAFIO?**

#### **SEGUNDA PARTE**

*Execução dos desafios – Depois que os jovens aceitarem o desafio, o escotista mostra 7 cartas que representam os 7 desafios do Caminho dos Samurais. Entrega 1 carta por vez. Quando o desafio é concluído, o escotista entrega um cartão que contém uma palavra, parte de uma frase que se formará ao final.*

*(Kim da Memória com 10 imagens japonesas e escoteiras para memorizar)*

#### **1º DESAFIO**

##### **A Força dos Olhos**

O samurai que não  
observa, cai. O  
samurai que não  
lembra, falha.  
Vocês terão 1 minuto para observar 10 símbolos  
de valor. Depois disso, o caminho seguirá  
adiante...  
A memória de vocês será testada quando menos  
esperarem. Lembrem-se: sozinho pode-se até  
chegar mais rápido, Porém juntos se vai mais  
longe.

*(Se trabalharem em equipe, ao término do 1 minuto recebem o primeiro cartão com palavra)*

*(Pegar 25 objetos com hashi, média de 3 por jovem em uma patrulha com 8 escoteiros)*

#### **2º DESAFIO**

##### **O Caminho da Paciência**

A pressa é sua inimiga.  
A concentração é sua best friend.  
Com ajuda apenas de hashi, vocês deverão colocar todos os objetos sagrados no recipiente  
encantado. Cada membro da patrulha deve participar de forma igualitária.

Nenhum pode ficar  
para trás. O  
Samurai aprende  
cedo:  
Força sem paciência é apenas bagunça.

*(Ao término do desafio, recebem o segundo cartão com palavra)*

*(Fazer um origami de nível fácil. Após a dobradura, nele poderá ser visto uma palavra em código Morse)*

### **3º DESAFIO**

#### **A Sabedoria que se Dobra**

Os samurais entregam a vocês algo simples: papel.



Mas não se enganem.  
O simples pode revelar grandes mensagens. Cada dobra carrega intenção.  
Cada forma revela um segredo.  
Com o origami pronto, ache a revelação

*(Neste desafio, a terceira palavra é a decifrada em código Morse)*

*(Desafio estilo "Onde está Wally?", em que é preciso encontrar a flor de lis na ilustração cheia de desenhos)*

#### **4º DESAFIO**

##### **O Símbolo da Fraternidade**

A Flor Fraternal sustenta a fraternidade no mundo.  
Mas outra flor também é sinal de união, diálogo e respeito. O escoteiro, que é um aprendiz,  
E está sempre feliz  
É capaz de enxergar  
além do óbvio E  
encontrar a flor \_\_\_\_\_  
Aquele que encontra a Flor, encontra o caminho.

*(Ao término do desafio, recebem o quarto cartão com palavra)*

*(Desafio de fazer uma amarra quadrada usando apenas uma mão, obrigando o trabalho em equipe)*

#### **5º DESAFIO**

##### **O Poder de cada Mão**

Os samurais sabiam  
Nenhuma espada  
vence sozinha Um  
treinador também  
sabe Cada Pokémon  
tem sua função  
Vocês devem fazer uma amarra  
quadrada Mas cada jovem pode  
usar apenas uma mão Sem  
cooperação, não há vitória.  
Sem confiança, o nó não se fecha.

*(Ao término do desafio, recebem o quinto cartão com palavra)*

*(Desafio da mímica, um jovem sorteia uma palavra e tem de fazer a mímica para os outros acertarem. Conforme o tempo disponível se define quantas palavras precisam ser adivinhadas em mímica)*

#### **6º DESAFIO**

##### **A Mensagem do Silêncio**

Nem tudo se diz com  
palavras. No Japão, no  
Egito ou no México  
Um gesto ou um movimento é o  
suficiente Para uma mensagem  
passar.



Por meio de mímica  
A palavra vocês devem acertar  
Quando existe confiança, até o silêncio fala.

*(Ao término do desafio, recebem o sexto cartão com palavra)*

*(Relembrar os 10 símbolos do Kim da Memória, que foi o 1º desafio)*

### 7º DESAFIO

#### **Todo fim é também um Começo**

O caminho volta ao início.  
O círculo das virtudes se fecha.  
O que viram quando a jornada  
começou? Quais eram os 10  
símbolos de valor  
Do Caminhos dos Samurais Secretos da Flor  
Fraternal Honra não é apenas avançar.  
É lembrar de onde se veio.

*(Ao término do desafio, recebem o sétimo e último cartão com palavra)*

### **TERCEIRA PARTE**

*(Com esta última carta, o escotista apresenta para os jovens a Flor Fraternal, uma dobradura de uma flor fechada. Com as palavras que receberam devem fazer a frase "A flor tem sede. Coloque na água com delicadeza. Espere e verá". Devem então seguir essa orientação. Ao colocarem a flor na água, lentamente ela se abrirá)*

### **A PROVA FINAL**

#### **O Despertar da Flor**

Os desafios foram  
vencidos. Os  
Samurais se  
curvam.  
Vocês provaram que não caminham  
sozinhos. Que sabem observar,  
cooperar, lembrar e confiar. Assim  
como os escoteiros do mundo inteiro.

O caminho foi de aprendizado  
E uma frase mágica foi  
revelada. Será que  
conseguirão  
A Flor Fraternal salvar?

### **Fundo de cena**

Cinco continentes, um só lenço



### Materiais necessários para aplicação da atividade

- **Resumido:** papel sulfite, hashi, objetos pequenos diversos, bambu/graveto, sisal, mesa/superfície lisa ou lona.
- **Detalhado:** papel sulfite para cartas dos desafios, papéis com as palavras que ganham a cada desafio cumprido, cartaz ou A4 impressa com 10 ilustrações para memorizarem, par de hashi, objetos para pegar com o hashi (algodão, pedra pequena e pedra grande, grão de arroz, folha de árvore, graveto, flor pequena ou grande, semente, tampa de caneta, clipes, ou o que estiver disponível), papel de dobradura ou sulfite com o código Morse impresso, instrução do origami impressa ou em livro, cartaz com o código Morse, cartaz/A4 com ilustração estilo “Onde está Wally?”, bambu/graveto e sisal para fazer a amarra, papéis para sorteio da palavra da mímica, dobradura da flor que se abre e tigela com água, mesa/superfície lisa ou lona para executar a dobradura e o desafio do hashi.

### Dicas

- A atividade necessita de um bom clima de enigma e mistérios, pois os desafios em si são simples.
- Permitir que os jovens leiam os desafios e tentem por si próprios resolverem o mistério. O escotista deve dar o mínimo de intervenção para se sintam em missão.
- Controlar o tempo da execução dos desafios. Se em algum momento a patrulha estiver tendo dificuldade, tente ajudar. Exemplo: se não estiverem conseguindo lembrar as 10 ilustrações do Kim da Memória, ajude falando com que letra começa. Se algum jovem não estiver conseguindo executar o origami, diz que pode ao menos 3 (ou outra quantia conforme o que foi possível pela patrulha).
- Monitorar o trabalho em equipe da patrulha, alertar caso algum jovem não esteja trabalhando ou haja conflito.

### Como avaliar esta atividade

O escotista deve monitorar se a patrulha está trabalhando em equipe para cumprir os desafios e dar dicas caso precisem de ajuda. O maior objetivo da atividade é o trabalho em equipe, não o prêmio final. Mas o jovem entende que precisa do prêmio final. O escotista deve estar atento para proporcionar “essa caminhada”. Ao final – e conforme a mensagem da atividade – valorizar o trabalho em equipe relembando em que situações fizeram isso e foram vitoriosos.

### Experiência da minha seção sobre esta atividade

Os jovens adoram atividades de desafios e mistérios a serem desvendados. Já realizei atividades semelhantes, mas com outras temáticas.

### Recomendações adicionais

Criar um clima de Japão ajuda o jovem a mergulhar no jogo. Incrementar o espaço de aplicação do jogo com objetos, decoração e vestimenta da cultura japonesa é importante. Inclusive, o jovem pode achar que precisar olhar para essa decoração para conseguir desvendar o mistério.

## ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA



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

- Atividade de baixo risco de acidentes físicos.
- Se for executada em espaço externo, certificar de ser local protegido de sol/chuva, área sem desníveis ou perigos de animais peçonhentos ou insetos.
- Risco maior em desentendimentos e frustrações entre os integrantes da patrulha. Para isso, estar atento a conflitos emocionais e seguir as orientações de que todo espaço escoteiro é um Espaço Seguro.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada por: escotista Stella Meneghel – GE Verde Vale –  
003/PR. Revisada por: GREGORY VICENTE GE Pássaros da Paz  
060

**TRAVESSIA MOLHADA**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Ativo

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: Física

Número de participantes: mínimo 2 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

Mínimo 4 escotistas  
Máximo 4 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** rodadas de no máximo 12min, sendo 2min para explicação e 10min para aplicação

**Limite de jovens na atividade:** ilimitada, desde que o espaço permita e tenha chefes em número adequado para acompanhar o desenvolvimento da atividade

**Local onde será realizada a atividade:** Espaço estabelecido para a base

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** local aberto, preferencialmente plano

**Objetivos da atividade:**

Trabalhar cooperação, amizade e esforço físico coletivo, mostrando que avançar rápido só funciona quando todos ajudam.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

HABILIDADES PARA A VIDA



Bloco de Aprendizagem: Inteligência Emocional

Intencionalidade Educativa: Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência ao enfrentar desafios e superar dificuldades.

Ações Variáveis:

- Participar de jogos ou competições, respeitando regras e resultados.

PAZ E DESENVOLVIMENTO

Bloco de Aprendizagem: Promoção da Paz

Intencionalidade Educativa: Promover a paz, a inclusão e a diversidade em suas ações diárias, respeitando e demonstrando interesse por diferentes crenças e tradições espirituais.

Ações Variáveis:

- Participar de uma atividade com outro grupo escoteiro ou seção autônoma e refletir sobre o que é Fraternidade Mundial Escoteira.

SAÚDE E BEM ESTAR

Bloco de Aprendizagem: Vínculos Saudáveis

Intencionalidade Educativa: Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

Ações Variáveis:

- Participar de uma atividade entre diferentes grupos escoteiros ou atividade regional ou nacional.

**Descrição detalhada da atividade:**

Delimitar um espaço amplo (campo ou pátio).

Cada patrulha fica em fila, com uma caneca/copo de plástico com furos (o suficiente para a água vazar e molhar os participantes, mas não com tantos furos a ponto de vazar toda a água antes de chegar ao último integrante da patrulha na fila), na mão do primeiro escoteiro.

O objetivo é a patrulha inteira chegar, e ultrapassar a linha onde está o balde.

**Como jogar?**

Ao sinal do chefe, todas as patrulhas começam ao mesmo tempo.

O primeiro jovem da fila deve correr até o balde, encher a caneca e retornar ao seu local na patrulha. O objeto deve ser passado por cima da cabeça de todos até chegar ao último membro da Patrulha.

Cada vez que o objeto chega ao final da fila, o último deve virar o que sobrou de água em sua própria cabeça, chamar o primeiro da fila para correr até o final da fila (tornando-se assim o último), passar a caneca de mão em mão até o primeiro da fila. Quando a caneca chegar novamente ao primeiro da fila toda a patrulha poderá dar 3 passos à frente. E assim sucessivamente, até a patrulha alcançar o balde e o último integrante ultrapassar a mesma linha onde está o balde.

**Fundo de cena:**

O chefe deve explicar:

“Vocês precisam atravessar um território difícil. A patrulha só avança se todos se moverem juntos.”

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

Baldes (um por patrulha), ou um grande barril onde todas as patrulhas possam encher as canecas durante a atividade;

Canecas ou copos plásticos furados (um por patrulha);

**Dicas:**

Utilize canecas/copos de material grosso/firme pois durante o jogo os jovens podem derrubar, amassar, etc, e em sendo de material mais grosso/firme é possível reutiliza-los várias e várias vezes posteriormente. Lembre-se: *O escoteiro é econômico e respeita o bem alheio.*

**Como avaliar esta atividade:**

Respeito às regras e aos colegas;

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Não aplicada

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Não foram identificados riscos na aplicação da atividade, de modo que esta base não necessita de um Plano de Segurança específico, adotando assim as regras gerais de segurança do evento.

O abrigo contra sol/chuva para os escotistas é sempre indicado, além de constante fornecimento de água potável para todos os participantes.

Recomenda-se ainda, como sempre, o uso de protetor solar e repelente de insetos.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Chefe Fernando G. Mendes – Coordenação Ramo Escoteiro – 05/02/2026

**TUHO**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogo de equipes

Ramo: Escoteiro

Área de Desenvolvimento: física, Intelectual, caráter, social

Número de participantes: sem número

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

Máximo: 6 escotistas



**Tempo de duração da atividade:**

A Atividade deve se desenvolver durante todo o período de bases dos jogos da Fraternidade 2026

**Limite de jovens na atividade: 3**

patrulhas = 24 jovens  
Funciona a partir de 1  
Patrulha

**Local onde será realizada a atividade:**

Todo o espaço destinado ao evento

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Todo o local definido para os Jogos da Fraternidade Estrutura necessária para a base

- Abrigo para os escotistas que aplicarão a base
- Galão de água para participantes
- Plaqueta de identificação da base

**Objetivos da atividade:**

Promover interação social nas Patrulhas  
Desenvolvimento físico e concentração

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

**Bloco de Atividade VÍNCULOS SAUDÁVEIS**

Criar laços de amizade de forma saudável, respeitosa e empática, fortalecendo suas relações pessoais de maneira positiva.

- Participar de uma atividade entre diferentes Grupos Escoteiros ou atividade regional ou nacional
- Participar de jogos com a patrulha ou a tropa , respeitando as regras e seus participantes

**Bloco de atividades INTELIGÊNCIA EMOCIONAL**

**Reconhecer e compreender suas emoções, aprender a lidar com elas de maneira respeitosa e desenvolver resiliência ao enfrentar desafios e superar dificuldades**

- Participar de jogos com a patrulha ou a tropa , respeitando as regras e resultados.

**Descrição detalhada da atividade:**

A Base consiste em:

1. Aplicar o fundo de cena: Contar a origem do Tuho
2. Explicar as regras da atividade

**Explicar as regras**

- Dependendo da quantidade de participantes o escotista deve montar mais de uma linha de tiro;
- Em linhas os jovens deverão tentar acertar os palitos dentro dos vasos;
- O jogo consiste em dispor 10 palitos para cada jovem (cortar as pontas e ornamentar para parecer como flechas)
- Em linha os jovens devem atirar as flechas tentando acertar dentro dos vasos ( copos, baldes, latas etc);
- O jovem ou a patrulha que mais acertar vence o jogo;



**Fundo de cena:**

O **TUHO** era originalmente popular entre as famílias reais e a classe alta. De maneira semelhante ao jogo de ferraduras, os jogadores de **TUHO** tentam acertar flechas no gargalo de um jarro de madeira estreito. A pontuação é determinada pelo número de flechas dentro do jarro. Atualmente, o **TUHO** é jogado por pessoas de todas as classes sociais.

Segundo uma pesquisadora, o **TUHO** era jogado na Península Coreana durante o Reino de Gorye (37 a.C.–668 d.C.) e é mencionado na *História da Dinastia Tang Antiga*. O jogo perdeu popularidade porque o Rei Yejong de Goryeo (c. 1105–1122) recebeu um conjunto de **TUHO** do imperador Song em 1116 e não sabia como jogá-lo.

( REFLEXÃO: ELE NÃO GOSTOU DO JOGO E NÃO DEIXOU NINGUÉM JOGAR. E SE O ESCOTEIRO NÃO GOSTA DE ALGUMA COISA??)

Durante a dinastia [Joseon](#), foi promovido como confucionista. O jogo era praticado tanto por mulheres quanto por homens, incluindo o Príncipe Yangnyong (1394–1462) e suas irmãs, e o Rei Hyeonjong de Joseon (1641–1674) e sua família.

**ateriais necessários para aplicação da atividade:**

Palitos de churrasco, pintados ou com penas coladas. copos, baldes, latas etc  
fitas ou cordas para delimitar a distância

**Dicas:**

Os escotistas devem levar todo o material da atividade  
Ornamentação da base com símbolos das dinastias coreanas

**Como avaliar esta atividade:**

A capacidade de aceitar resultados mesmo que contrariado, Comemorar a vitória dos outros

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Esta atividade é inédita

**Recomendações adicionais:**

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Evitar que jovens entrem na linha de tiro Manter os jovens hidratados

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Leandro Assunção de Souza – Coordenação Ramo Escoteiro - 26/01/2026





# Ramo Sênior

**Nome da Atividade**

Risco no mar

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento:

Número de participantes: 4 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

**Tempo de duração da atividade:** 15 minutos

**Limite de jovens na atividade:** conforme espaço disponível

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Espaço plano, seguro e sem obstáculos perigosos

**Objetivos da atividade:** Identificar riscos comuns na navegação e prevenção.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Trabalho em equipe, liderança, tomada de decisão e responsabilidade.

**Descrição detalhada da atividade:**

**Fase 1 – Briefing de Situação Crítica (3 minutos)**

*Reúna os sêniores e apresente o cenário:*

*“Vocês estão em navegação costeira. O mar está moderado, mas há previsão de piora. A embarcação é segura, porém pequena. Vocês recebem três alertas simultâneos.”*

*Entregue cartões (ou leia em voz alta) com situações como:*

- *Formação de nuvens cumulonimbus no horizonte.*
- *Tripulante sem colete.*
- *Sobrecarga de peso em bombordo.*
- *Motor apresentando falha intermitente.*
- *Corrente lateral mais forte que o previsto.*



- *Comunicação por rádio instável.*

*Explique:*

*“Vocês têm 2 minutos para classificar os riscos do mais grave ao menos grave.”*

### **Fase 2 – Análise e Prioridade (5 minutos)**

*Cada equipe deve:*

1. *Classificar os riscos em ordem de prioridade.*
2. *Justificar tecnicamente a escolha.*
3. *Definir a primeira ação imediata.*

*Regra importante:*

*Eles só podem escolher UMA ação inicial.*

*Isso obriga a priorização real.*

*Observe:*

- *Eles pensam emocionalmente ou tecnicamente?*
- *Eles priorizam risco humano ou material?*
- *Existe liderança clara na decisão?*

### **Fase 3 – Evento Surpresa (4 minutos)**

*Após apresentarem a prioridade, introduza um agravante:*

- *“A tempestade chegou mais rápido.”*
- *“O tripulante sem colete caiu no mar.”*
- *“O motor parou completamente.”*
- *“A embarcação começou a adernar.”*

*Agora eles têm 1 minuto para reorganizar a decisão.*

*Aqui o foco é:*

- *Capacidade de reavaliar risco.*
- *Controle emocional.*
- *Comunicação sob pressão.*

### **Fase 4 – Debriefing Técnico (3 minutos)**



Pergunte de forma direta:

- Quem priorizou risco à vida?
- Quem priorizou risco estrutural?
- Houve excesso de confiança?
- Alguma decisão foi baseada em achismo?

Explique rapidamente:

- No mar, risco humano sempre vem primeiro.
- Riscos ambientais evoluem rapidamente.
- Prevenção é melhor que reação.
- Ignorar pequeno sinal pode gerar crise maior.

Finalize com:

No mar, risco não é surpresa.  
É responsabilidade antecipada.

**Fundo de cena:** Simulação de contexto marítimo real, estimulando espírito de tripulação e responsabilidade coletiva a bordo.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Cartões com situações

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar cooperação, participação ativa, entendimento técnico e cumprimento do objetivo no tempo previsto

**Nome da Atividade**  
Comando a bordo

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento:

Número de participantes: 4 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

<b>Tempo de duração da atividade:</b> 15 minutos
<b>Limite de jovens na atividade:</b> conforme espaço disponível
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Campo Aberto
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> Espaço plano, seguro e sem obstáculos perigosos
<b>Objetivos da atividade:</b> Refletir sobre liderança e hierarquia na embarcação.
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Trabalho em equipe, liderança, tomada de decisão e responsabilidade.
<b>Descrição detalhada da atividade:</b>  <b>Fase 1 – Quebra de expectativa (2 minutos)</b>  <i>Sem explicação prévia, diga com voz firme:</i>  <i>“A embarcação entrou em zona de risco. A partir de agora, apenas uma pessoa decide.”</i>  <i>Escolha rapidamente um jovem para ser o <b>Comandante</b>.</i>  <i>Explique apenas o essencial:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Em uma embarcação, existe hierarquia.</i></li><li>• <i>Em situação crítica, decisão rápida é vital.</i></li><li>• <i>Ordem contraditória pode gerar acidente.</i></li></ul> <b>Fase 2 – Simulação de Comando (6 minutos)</b>  <i>Divida o restante da tropa em “tripulação”.</i>  <i>Apresente um cenário:</i>  <i>“O vento aumentou, há tráfego próximo e a maré está contra. Precisamos reorganizar a embarcação.”</i>  <i>O comandante deve:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Distribuir funções.</i></li><li>• <i>Organizar posicionamento da tripulação.</i></li><li>• <i>Tomar decisões sem consultar o grupo inteiro.</i></li></ul> <i>Adicione eventos surpresa:</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>“Dois tripulantes discordam.”</i></li><li>• <i>“Alguém executou ordem errada.”</i></li><li>• <i>“Um tripulante entrou em pânico.”</i></li></ul>



- *“Há risco de colisão lateral.”*

Observe:

- *Ele mantém autoridade?*
- *Ele escuta?*
- *Ele se comunica claramente?*
- *Ele perde o controle?*

### **Fase 3 – Troca de Comando (4 minutos)**

*Interrompa e anuncie:*

*“O comandante está incapacitado.”*

*Escolha outro jovem imediatamente.*

*Agora a nova liderança deve:*

- *Assumir controle sem conflito.*
- *Reorganizar a tripulação.*
- *Tomar uma decisão rápida para estabilizar a situação.*

*Aqui você testa:*

- *Capacidade de sucessão*
- *Aceitação da autoridade*
- *Maturidade emocional*

### **Fase 4 – Debriefing Direto e Provocativo (3 minutos)**

*Perguntas objetivas:*

- *O comandante foi autoritário ou líder?*
- *Ele explicou as decisões?*
- *A tripulação respeitou a hierarquia?*
- *O grupo funcionou melhor com debate ou comando direto?*

*Explique:*

- *No mar, democracia absoluta pode gerar atraso perigoso.*
- *Liderança não é gritar — é assumir responsabilidade.*
- *Hierarquia existe para proteger vidas.*

*Finalize com:*

*Em uma embarcação, todos são importantes.  
Mas alguém precisa decidir.*



**Fundo de cena:** Simulação de contexto marítimo real, estimulando espírito de tripulação e responsabilidade coletiva a bordo.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** nenhum específico

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar cooperação, participação ativa, entendimento técnico e cumprimento do objetivo no tempo previsto

**Nome da Atividade**  
Planejamento de Rota

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Modalidade do Mar

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento:

Número de participantes: 4 patrulhas

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

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

**Tempo de duração da atividade:** 15 minutos

**Limite de jovens na atividade:** conforme espaço disponível

**Local onde será realizada a atividade:** Campo Aberto

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Espaço plano, seguro e sem obstáculos perigosos

**Objetivos da atividade:** Planejar navegação curta considerando riscos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Trabalho em equipe, liderança, tomada de decisão e responsabilidade.

**Descrição detalhada da atividade:**

**Fase 1 – Briefing da Missão (3 minutos)**

Reúna os sêniores e apresente o cenário:

“Vocês são a tripulação de uma embarcação de pequeno porte. Precisam sair do ponto A (porto) e chegar ao ponto B (ilha próxima). A previsão indica mudança de vento em 20 minutos. O trajeto possui área rasa e tráfego de embarcações maiores.”

Entregue a cada equipe:

- Um mapa simples (pode ser desenhado com obstáculos, área rasa e rota direta).
- Papel e caneta.


Explique que o objetivo não é apenas chegar rápido — é chegar com segurança.

### **Fase 2 – Planejamento Estratégico (6 minutos)**

Cada equipe deve definir:

1. Qual rota seguir? (Direta ou alternativa mais longa?)
2. Como considerar:
  - Direção do vento
  - Áreas rasas
  - Corrente lateral
  - Tráfego intenso
3. Quais riscos estão assumindo?
4. Qual plano B caso o vento mude antes do previsto?

Eles devem escolher um comandante para apresentar a decisão.

 **Regra importante:**

Eles não podem alterar a decisão após apresentar.

### **Fase 3 – Evento Surpresa (3 minutos)**

Após a apresentação da rota, anuncie um imprevisto:

- “O vento virou 90°.”
- “Um banco de areia surgiu na rota escolhida.”
- “O motor auxiliar falhou.”
- “Uma embarcação maior bloqueou o caminho.”

Agora a equipe tem 1 minuto para reajustar o plano.

Isso testa:

- Flexibilidade estratégica
- Liderança
- Capacidade de reavaliar risco



**Fase 4 – Debriefing Técnico (3 minutos)**

Pergunte:

- Quem priorizou velocidade?
- Quem priorizou segurança?
- Quem pensou em plano alternativo?
- Houve excesso de confiança?

Explique rapidamente conceitos fundamentais:

- Planejamento nunca é fixo.
- Navegação envolve risco calculado.
- Decisão segura é melhor que decisão rápida.
- Toda rota deve ter alternativa.

Finalize com:

*No mar, quem improvisa sem planejamento depende da sorte.  
Quem planeja, depende da competência.*

**Fundo de cena:** Simulação de contexto marítimo real, estimulando espírito de tripulação e responsabilidade coletiva a bordo.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** papel e caneta

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar cooperação, participação ativa, entendimento técnico e cumprimento do objetivo no tempo previsto

**Nome da Atividade**  
**A Malha da Fraternidade (O Resgate dos Continentes)**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogo de Estratégia e Cooperação.

Ramo: Sênior.

Área de Desenvolvimento: Social (Relacionamento e Cooperação).

Número de participantes: Até 24 jovens (divididos em 4 patrulhas de 6).

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 Escotistas (facilitadores).



<b>Tempo de duração da atividade:</b> 25 minutos.
<b>Limite de jovens na atividade :</b> Até 24 jovens
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Espaço amplo e plano (gramado ou quadra).
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b>
<b>Objetivos da atividade:</b> Estimular o trabalho em equipe sob pressão;
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Reforçar o conceito de que o Escotismo é uma rede global conectada; praticar agilidade e tomada de decisão.
<b>Descrição detalhada da atividade:</b> <ol style="list-style-type: none"><li><b>Preparação:</b> Desenhe um círculo grande no chão (o "Mundo"). Dentro dele, coloque 5 objetos diferentes (podem ser cones ou fitas coloridas), cada um representando um continente.</li><li><b>O Desafio:</b> As patrulhas começam fora do círculo. Para "conectar" um continente à rede da fraternidade, um jovem de cada patrulha deve entrar no círculo para resgatar o objeto.</li><li><b>A Regra do Lenço:</b> Os jovens só podem se mover se estiverem conectados pelos seus <b>lenços escoteiros</b> (atados pelas pontas, formando uma corrente humana).<ol style="list-style-type: none"><li><b>Dinâmica:</b> Ao sinal, as patrulhas devem decidir qual continente atacar primeiro. No entanto, o Escotista pode anunciar "Fronteira Fechada na Ásia!", e ninguém pode tocar naquele objeto por 1 minuto.</li><li><b>A Virada:</b> Nos últimos 5 minutos, o objetivo muda: as 4 patrulhas devem dar as mãos (todas conectadas pelos lenços) e cercar todos os 5 objetos simultaneamente para "proteger o mundo".</li></ol></li></ol> <p><b>Detalhamento do Item 2: O Desafio (Dinâmica de Movimentação e Estratégia)</b> Nesta fase, o jogo deixa de ser apenas uma "corrida" e passa a ser um exercício de <b>estratégia de patrulha e coordenação motora coletiva</b>.</p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>A Conexão Crítica (O Elo):</b><ul style="list-style-type: none"><li>Cada patrulha (6 jovens) deve estar obrigatoriamente conectada. Eles não dão as mãos; eles seguram ou amarram as pontas de seus <b>lenços escoteiros</b>, criando uma "linha de vida" que representa a Fraternidade.</li><li><b>Regra de Ouro:</b> Se em algum momento a corrente de lenços se romper (alguém soltar ou o nó desatar), a patrulha inteira deve congelar no lugar e só pode se mover após restabelecer a conexão. Isso simula a ideia de que "uma corrente é tão forte quanto seu elo mais fraco".</li></ul></li><li><b>A Incursão no "Mundo":</b><ul style="list-style-type: none"><li>O círculo central (o Mundo) contém 5 objetos que representam os continentes. As patrulhas estão posicionadas em bases externas (Norte, Sul, Leste, Oeste).</li><li>Ao sinal do escotista, a patrulha deve decidir rapidamente: <i>Quem entrará no círculo? Como o restante da</i></li></ul></li></ol>



*patrulha dará suporte?*

- Para resgatar um "continente" (objeto), **pelo menos um membro da patrulha deve tocar o objeto**, mas ele não pode se desconectar da corrente de lenços. Isso força a patrulha a entrar no círculo como um organismo único, movendo-se em bloco para que o "ponta" alcance o centro sem que os outros saiam da formação.

**0. O Elemento de Tensão (Sinais do Escotista):**

- O escotista atua como o "caos global". Durante o deslocamento, ele pode gritar comandos que alteram o cenário:

- **"Tempestade no Atlântico!":** Todas as patrulhas devem dar um passo atrás (afastando-se dos objetos).
- **"Embaixada Aberta!":** Duas patrulhas diferentes podem se unir temporariamente (conectar seus lenços) para resgatar um objeto mais pesado ou distante, dividindo os pontos.

- O desafio não é apenas físico, mas de **atenção auditiva e agilidade mental** para adaptar a rota da patrulha conforme as condições do "mundo" mudam.

**0. O Objetivo de Pontuação:**

- Cada continente resgatado e levado para a base da patrulha conta pontos. No entanto, se uma patrulha tentar roubar o objeto de outra enquanto o transporte está sendo feito, ela deve fazê-lo usando apenas a "pressão" da sua linha de lenços (sem usar as mãos diretamente no adversário), incentivando o fair-play e o controle corporal típico do Ramo Sênior.

**Fundo de cena:** "O mundo está fragmentado por fronteiras invisíveis. Como Seniores, nossa missão é usar o único símbolo que todos reconhecemos — o nosso lenço — para criar uma ponte que ignore distâncias e una os 5 continentes."

**Materiais necessários para aplicação da atividade:** Lenços escoteiros dos próprios jovens e 5 objetos para representar os continentes.

**Dicas:** Observe como os Monitores e Submonitores se comunicam. No Ramo Sênior, o desafio pedagógico aqui é a Sincronia. Se eles tentarem correr individualmente, os lenços cairão. Eles precisam encontrar um ritmo comum de passo – o que é uma metáfora perfeita para a Fraternidade Mundial: caminhar no ritmo do outro para que ninguém fique para trás.

**Como avaliar esta atividade:** Observar se as patrulhas conseguiram manter a conexão dos lenços durante o movimento e se houve comunicação eficiente entre os monitores no momento da união final.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:** Nesta idade, jogos puramente infantis perdem o interesse. O fato de terem de gerir a tensão física do lenço (não deixar desatar) enquanto traçam uma estratégia de movimento em grupo apela para a capacidade organizativa do jovem sênior. Além disso, a transição de uma competição entre patrulhas para uma cooperação total reforça o tema da Fraternidade sem Fronteiras.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

- **Riscos:** Quedas ao correr conectado pelo lenço.
- **Prevenção:** Orientar que não é permitido dar puxões bruscos. Se um lenço desatar, a patrulha deve parar imediatamente para atar de novo (penalidade de tempo).

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Wesley Karl El Anderson

**Base:** Foco no Marco Simbólico do Ramo Sênior: **"Viver aventuras, superar desafios"**.

**Fraternidade sem Fronteiras - 5 Continentes, 1 só Lenço**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Atividade Regional

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: físico, intelectual, social

Número de participantes: 32 Jovens

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 5 Chefes

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

**Limite de jovens na atividade :** 32 Jovens

**Local onde será realizada a atividade:** Área aberta (pátio, quadra, campo) ou salão amplo

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Espaço que permita visibilidade entre as patrulhas

**Objetivos da atividade:** Estimular o trabalho em equipe entre patrulhas. Reforçar o conceito de fraternidade escoteira e união entre diferentes povos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Cooperação e espírito de fraternidade. Vivência prática da Lei e Promessa Escoteira.

Trabalho em Equipe



**Descrição detalhada da atividade:** Cada patrulha ao chegar escolhe num pote o papel. Cada papel tem um continente e uma tarefa e a sequencia dos mesmos de modo que a base sempre gire com uma patrulha em cada continente . A patrulha terá que passar pelos 5 continentes.

Africa - montar uma pirâmide humana

Americas - criar um grito de patrulha com citação as Americas do Sul, Central e do Norte com palavras em Português, Espanhol e Inglês

Oceania - Canoa Polinesia. Os jovens devem ficar sentados, em fila, cada um segura as pernas do elemento atrás de si. Ao apito, eles devem remar sem soltar as pernas do outro, de um ponto a outro. A patrulha que fizer o percurso em menos tempo ganha.

Asia. Ponte chinesa. A patrulha deve construir com as suas cordas , usando nós escoteiros, uma ponte que consiga atravessar um dos jovens de um ponto a outro

Ao final de cada base a patrulha ganha um lenço da cor do continente e no final de todos os continentes deve unir os lenços um ao outro sendo essa a “flamula” de eficiência da patrulha.

**Fundo de cena:** Utilizando o Tema dos Jogos, utilizar atividades que remetam ao continentes.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- alguns lenços de TNT de cores diferentes (cada cor representando um dos continentes)
  - pedaços de corda (cerca de 50cm cada). Suficiente para 2 patrulhas.
- uma caixinha de som (para a base Europa)

**Dicas:** Incentivar todos da Patrulha a Participarem criando um laço de fraternidade.

**Como avaliar esta atividade:** Participação e envolvimento dos jovens.

Cooperação entre os membros da patrulha.

Capacidade de comunicação e organização do grupo.

Compreensão do tema de fraternidade e união.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:** Pedir para os jovens criarem uma mensagem com os lenços unidos por exemplo...

ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

Verificar se o local está livre de  
obstáculos. Manter distância segura  
entre as patrulhas. Garantir hidratação  
dos jovens.  
Ter kit de primeiros socorros disponível.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Luiz Fernando Friedrich

**Nome da Atividade: Kim do Multiverso**

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

**Tipo: Base do Jogos da Fraternidade**

**Ramo: Sênior**

**Área de Desenvolvimento: Intelectual**

**Número:**

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 04 pessoas.

**Tempo de duração da atividade:** 30 a 45 minutos.

**Limite de jovens na atividade:** 15 jovens.

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

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Sala totalmente escura.

**Objetivos da atividade:** Trabalhar os sentidos (tato e audição) .

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** O Intelectual para encontrar as melhores estratégias para superação dos obstáculos, mantendo a concentração e uso da memória.

Possibilidade do jovem ter o interesse em conquistar a especialidade de rastreador pelos itens (2 e 3), mediante a porcentagem de acertos.

Vivenciar o marco simbólico do ramo em **superar seus próprios desafios.**



<p><b>Descrição detalhada da atividade:</b> A patrulha receberá a orientação de como vai funcionar a atividade, e entrará um por vez em uma sala onde estará escura com diversos objetos espelhados durante o espaço designado, e terá sons que ocorrerão de fundo, cada jovem permanecerá 1 minuto na sala, onde passará cada membro da patrulha pela sala, no final o monitor receberá um papel onde cada membro colocará o que sentiu e ouviu dentro da sala.</p> <p>A sala terá diversas ações para distrair os jovens fazendo com que tenham um desafio pessoal em concentração e memória do objetivo da atividade passada.</p>
<p><b>Fundo de cena:</b> Centenário do movimento escoteiro no multiverso</p>
<p><b>Materiais necessários para aplicação do módulo:</b> Objetos diversos (30 unidades), caixa de som, extensão, fio, soquete, lona ou pano (para fechar a claridade das janelas), 3 a 4 Óculos de segurança.</p>
<p><b>Dicas:</b> Nenhuma</p>
<p><b>Como avaliar esta atividade:</b> Será feita através das fichas individuais dos jovens que irão responder individualmente em outra sala após a atividade.</p> <p>Onde será avaliado a porcentagem de acerto tanto no tato quanto na audição.</p>
<p><b>Experiência da minha Seção sobre esta atividade:</b> Não Aplicada</p>
<p><b>Recomendações adicionais:</b> Cada jovem será guiado por um escotista até a sala vendado.</p>

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Todos os escotista que irão participar da condução da atividade saberá todos os passos do andamento da atividade e conhecimento da Análise preliminar de riscos abaixo:

##### *Analise Preliminar de Riscos:*

1. - **Queda no mesmo nível:** Possibilidade de queda do jovem na sala escura

**Medida de prevenção:** Não terá nenhum objeto no chão da sala escura, somente entrará um jovem por vez, para não ocorrer aglomeração.

0. – **Contato de objetos nos olhos:** Possibilidade de que os objetos pendurados possam acertar os olhos.

**Medida de prevenção:** Será fornecido um óculo de segurança pro jovem antes de entrar na sala.

0. – **Fobia ou algo similar:** Possibilidade de que o jovem possa ficar paralisado sem reação ou com algum tipo de reação.

**Medida de prevenção:** terá 2 escotistas dentro da sala para ajudar o jovem caso precise na questão de algum tipo de fobia (fixas médicas serão vistas antes da atividade).

Precisará haver pelo menos 1 escotista com radio HT para ter comunicação com a equipe de emergência da atividade.

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



### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada por: Roger Alvarenga

Grupo Escoteiro: Guy de Larigaudie      Região: PR      Numeral: 37

e-mail: [rogeralvarenga82@gmail.com](mailto:rogeralvarenga82@gmail.com)      Tel.: (44) 9 9937-3704

Revisado: 10/02/2026

### Nome da Atividade

**Lenço sem Fronteiras – 5 Continentes, 1 só Lenço**

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo escoteiro ativo, competitivo e progressivo

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Físico, social, afetivo e caráter

Número de participantes: Entre 2 e 5 patrulhas

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

Jovens do Ramo Sênior divididos em patrulhas, com ao menos 1 mediador (chefe/escotista) por continente. (por patrulha)

**Tempo de duração da atividade:** bem variável, 30 a 50 minutos.

**Limite de jovens na atividade :** De acordo com o número de patrulhas (máximo: 5 patrulhas).

**Local onde será realizada a atividade:** Área aberta: campo, quadra, pátio ou gramado.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Espaço amplo, plano e seguro, com possibilidade de demarcar círculos no chão e dividir o campo em cinco áreas (continentes).

Bambu, corda 10 m ( espessura de 16 a 22 mm) e material para os círculos . ( giz , fita conforme local)

**Objetivos da atividade:** Promover o desenvolvimento integral dos jovens do Ramo Sênior por meio de desafios corporais progressivos, estimulando a fraternidade, o espírito de equipe, a superação pessoal, o respeito às regras e a competitividade saudável.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

- Fraternidade escoteira e senso de união
- Autocontrole e equilíbrio emocional
- Respeito às regras e às decisões da liderança
- Competitividade saudável
- Superação pessoal e confiança

**Descrição detalhada da atividade:**

O jogo é dividido em cinco etapas, representando os continentes América, África, Europa, Ásia e Oceania. Cada continente possui um desafio específico, realizado simultaneamente. Os escoteiros competem individualmente, podendo desafiar apenas uma vez em cada continente. O vencedor de cada confronto permanece como campeão daquele continente. Ao final, os campeões continentais participam da Disputa Final pelo Lenço da Fraternidade.

**Fundo de cena:**

A atividade representa a fraternidade escoteira mundial, simbolizada pelos cinco continentes unidos por um único lenço, reforçando a ideia de que, apesar das diferenças, todos fazem parte do mesmo movimento.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Bambú grande (1 ou mais)
- Giz, fita ou outro material para marcação de círculos
- Corda (aproximadamente 10 metros 20 a 22 mm )
- Lenço escoteiro ( se for atividade pequena o lenço pode ser o prêmio)
- Apito (opcional)

**Dicas:** • Explicar bem as regras antes do início

- Garantir mediadores atentos em cada continente
- Manter os jogos rápidos e dinâmicos
- Valorizar o espírito escoteiro acima da vitória

**Como avaliar esta atividade:**

Observação do envolvimento dos jovens, respeito às regras, espírito esportivo, autocontrole e interação saudável entre os participantes.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Atividade dinâmica, motivadora e de grande participação, favorecendo a integração da seção e o fortalecimento dos valores escoteiros.



**Recomendações adicionais:**

Adequar o espaço e a intensidade dos desafios conforme o perfil físico dos jovens, priorizando sempre a segurança.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Contato violento é proibido. O local deve estar livre de obstáculos. Mediadores devem interromper imediatamente qualquer situação de risco. Ter água disponível e kit básico de primeiros Socorros.

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Deleandro Faenelo – Supervisor Sênior, Região Centro, Grupo Escoteiro 14 de Dezembro – 05/PR



ANEXOS : **EXPLICAÇÃO RÁPIDA PARA OS JOVENS (3 MINUTOS)**

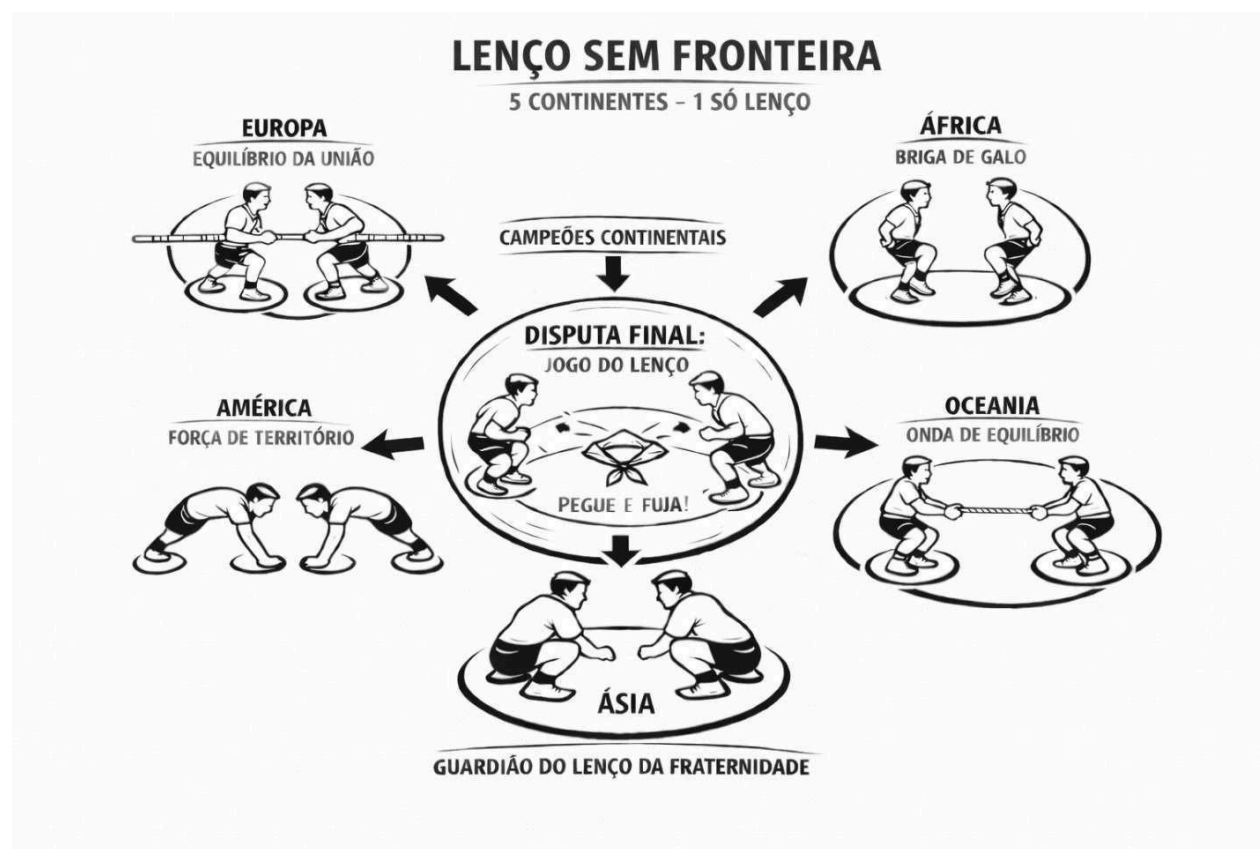
*Escoteiros, hoje vamos viver um jogo chamado **LENÇO SEM FRONTEIRAS**.*

*O campo representa os cinco continentes do mundo, e cada continente tem um desafio diferente. Cada um de vocês pode tentar apenas uma vez em cada continente, então pensem bem antes de entrar. O objetivo não é apenas vencer, mas mostrar equilíbrio, respeito, autocontrole e espírito escoteiro.*

*No final, os campeões de cada continente disputarão o **Lenço da Fraternidade**, símbolo da união entre todos os povos.*

*Lembrem-se: joguem com lealdade, respeitem as regras e ajam sempre como escoteiros. Bom jogo e sempre alerta!*

CARTAZ:



**Corrida de Obstáculos**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogos da Fraternidade

Ramo: Escoteiro e Sênior

Área de Desenvolvimento: Ativo, intelectual, caráter

Número de participantes: mínimo 1 patrulha

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade :** não há.

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

**Condições do local (destacar estrutura necessária):**  
campo aberto com obstáculos naturais e/ou obstáculos criados pela chefia

**Objetivos da atividade:**  
Exercitar o papel de comando e comandado, uso de rádio comunicador.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**  
Aprender a dar e a receber instruções, entender como interferências atrapalham a boa execução das atividades, assimilar que as orientações devem ser claras e objetivas.

**Descrição detalhada da atividade:**  
Preparo:  
Montar um circuito com alguns obstáculos, seja para desviar, pular, “passar por dentro”, por baixo, etc.  
  
Desenvolvimento:  
Organizar a patrulha em fila indiana no início do percurso;  
O primeiro membro da equipe vai para o final do percurso com um rádio e o próximo da fila é vendado e também recebe um rádio;  
Quem está no final do percurso tem que guiar o membro vendado para passar pelo circuito.  
Ao completar o trajeto, quem estava orientando vai para o final da fila e quem estava vendado fica no final do trajeto e vai orientar o próximo que vai passar pelo circuito.  
Venda-se o próximo da fila, entrega um rádio e recomeça.  
  
Acaba quando todos passarem pelo trajeto ao menos 1 vez.  
Para ficar interessante o trajeto pode ser modificado antes de iniciar uma nova rodada

**Fundo de cena:** a critério da chefia

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- itens diversos para os obstáculos (bambu, pedras, latas, pneus, etc);
- 2 rádios HT por patrulha atendida

**Dicas:**  
- caso não possuam rádios, pode-se passar as orientações “no grito”.

**Como avaliar esta atividade:** Avaliar a cooperação da patrulha, respeito aos colegas e se seguem as orientações dadas.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Recomendações adicionais:

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

A atividade será executada em campo aberto de modo que os chefes tenham visão de todos que estejam participando da atividade.

Antes de cada rodada, revisar os obstáculos para garantir a segurança dos jovens.

Risco: Lesões causadas por quedas e objetos pontiagudos ou cortantes durante a atividade.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Rodrigo Caldas Ribeiro – Coordenador Regional de Radioescotismo – GEAR  
Brigadeiro Eppinghaus 04/PR

### Semáfora da Fraternidade

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogo educativo / atividade técnica escoteira

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Social, Intelectual e Afetiva

Número de participantes: De 8 a 24 jovens

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 a3 Escotistas

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

**Limite de jovens na atividade :** Até 24 Jovens

**Local onde será realizada a atividade:** Área aberta (pátio, quadra, campo) ou salão amplo

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Espaço que permita visibilidade entre as patrulhas, distância mínima de 15 a 20 metros entre os pontos de transmissão e recepção.



**Objetivos da atividade:**

- Estimular o trabalho em equipe entre patrulhas.
- Desenvolver a comunicação por meio da semáfora.
- Reforçar o conceito de fraternidade escoteira e união entre diferentes povos.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

- Cooperação e espírito de fraternidade.
- Atenção, concentração e raciocínio lógico.
- Valorização da comunicação não verbal.
- Vivência prática da Lei e Promessa Escoteira.

**Descrição detalhada da atividade:** A atividade ocorre com a participação de duas patrulhas por vez. Uma patrulha será responsável por transmitir uma mensagem utilizando o código de semáfora, enquanto a outra patrulha ficará encarregada de receber e decodificar a mensagem.

As mensagens estarão previamente preparadas e relacionadas ao tema "Fraternidade sem Fronteiras – 5 Continentes, 1 só Lenço", contendo frases curtas como:

- "Somos diferentes, somos irmãos"
- "Um mundo, um lenço, uma fraternidade"
- "Escoteiros unidos em todos os continentes"

Após a decodificação correta, as patrulhas trocam de função. Cada rodada representa simbolicamente um continente, reforçando que, apesar das diferenças culturais, a comunicação, a cooperação e a fraternidade unem todos os escoteiros.

**Fundo de cena:** Os jovens são convidados a imaginar que fazem parte de um grande encontro escoteiro mundial, onde patrulhas de diferentes continentes precisam se comunicar para resolver desafios comuns. A semáfora representa a linguagem universal do escotismo, capaz de unir pessoas além das fronteiras, idiomas e culturas.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 2 pares de bandeiras de semáfora (ou lenços coloridos)
- Cartões com mensagens codificadas
- Apito
- Cronômetro (opcional)

**Dicas:**

- Relembrar rapidamente o alfabeto de semáfora antes do início.
- Incentivar que todos da patrulha participem, revezando funções.
- Ajustar o nível de dificuldade conforme a experiência dos jovens.

**Como avaliar esta atividade:**

- Participação e envolvimento dos jovens.
- Cooperação entre os membros da patrulha.
- Capacidade de comunicação e organização do grupo.
- Compreensão do tema de fraternidade e união.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:** Ao final, promover uma roda de conversa destacando como a comunicação, o respeito e a cooperação são fundamentais para a fraternidade escoteira em nível mundial.

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

- Verificar se o local está livre de obstáculos.
- Manter distância segura entre as patrulhas.
- Garantir hidratação dos jovens.
- Ter kit de primeiros socorros disponível.

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

Elaborada/ revisada por: Harrisson Andretta de Moraes

### **STOP FONÉTICO – Ramo Sênior**

#### **INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Jogos da Fraternidade – Jogo Ativo

Ramo: Sênior

Área de Desenvolvimento: Intelectual

Número de participantes: indiferentes

#### **INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 a 3 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** 10 a 15 minutos

**Limite de jovens na atividade:** não há

**Local onde será realizada a atividade:** Qualquer espaço, desde que seja possível molhar ou sujar com trigo.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** O jogo pode ser aplicado com uso de torneira e mangueira para encher uma bexiga até estourar.

**Objetivos da atividade:** Estimular atenção, raciocínio, velocidade de reação/pensamento, autocontrole sob pressão por meio de um jogo competitivo do tipo STOP porém com uso do alfabeto fonético.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Desenvolver agilidade, comunicação e raciocínio rápido.

Estimular a atenção, a observação e a capacidade de associação lógica. Fortalecer o espírito de equipe, cooperação e fraternidade.

Incentivar atitudes positivas diante da competição.

**Descrição detalhada da atividade:**

Como em um “stop”, onde existe a seleção de uma letra e as pessoas respondem cidade, país, fruta e etc. O escotista conduz a atividade anunciando as letras do alfabeto fonético e as perguntas do jogo, enquanto os participantes permanecem organizados em equipes ou em filas; no cenário com água, o monitor segura a bexiga conectada à mangueira acima da cabeça do participante da vez, enchendo-a gradualmente até que ele responda corretamente à pergunta (por exemplo, “um país com a letra Foxtrot – F”), passando então ao próximo, ao passo que, no cenário alternativo, utiliza-se uma bexiga previamente cheia de ar com trigo, que é estourada pelo monitor sobre a cabeça do participante caso ele erre a resposta ou não responda após a contagem de até três segundos.

A	ALFA	B	BRAVO	C	CHARLIE	D	DELTA	E	ECO
F	FOXTROT	G	GOLF	H	HOTEL	I	INDIA	J	JULIET
K	KILO	L	LIMA	M	MIKE	N	NOVEMBER	O	OSCAR
P	PAPA	Q	QUEBEC	R	ROMEO	S	SIERRA	T	TANGO
U	UNIFORM	V	VICTOR	W	WHISKEY	X	X-RAY	Y	YANKEE
Z	ZULU								

**Fundo de cena:** Os participantes representam operadores de torre e tripulantes em situação de intenso fluxo aéreo. A comunicação precisa ser clara e imediata, pois qualquer atraso ou erro pode comprometer a segurança das operações. Cada falha de comunicação é simbolizada pelo aumento da pressão no sistema, representada pelo enchimento do balão, até o momento em que acabará por estourar.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

1. Preferencialmente com água:
2. Torneira com encaixe rápido para mangueira
3. Mangueira

Alternativamente com trigo:

1. Trigo
2. Funil para colocar o trigo dentro
3. Colher para pegar o trigo e despejar no funil

Geral:

1. Alfabeto fonético internacional
2. Apito
3. Contagem verbal do tempo (até 3)
4. Bexigas ao menos nº 4 ou superior



**Dicas:** Pergunte se todos conhecem o alfabeto ou explique rapidamente o seu funcionamento, o alfabeto fonético internacional é um código para soletrar palavras e códigos, com sons diferentes para evitar confusão com as letras, e é reconhecido internacionalmente por diversas entidades, incluindo a ANAC – Agência Nacional de Aviação Civil, Força Aérea e etc.

**Como avaliar esta atividade:** Avalie comportamento e processo, como rapidez de resposta, domínio do alfabeto fonético, autocontrole sob pressão, postura escoteira.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não se aplica.

**Recomendações adicionais:** Não se aplica.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

A atividade com água não é recomendada em dias frios.

A atividade será realizada em espaço previamente vistoriado pelo escotista, garantindo que não haja objetos cortantes, áreas escorregadias, desníveis perigosos ou obstáculos que possam causar acidentes.

Antes do início do jogo, os escoteiros receberão orientações claras sobre os limites do espaço, regras de segurança e comportamento adequado, com ênfase na proibição de empurrões, correria excessiva e atitudes de risco.

Durante toda a atividade, o escotista e os auxiliares manterão supervisão constante, posicionando-se estrategicamente para observar todo o espaço e intervir imediatamente em caso de conduta insegura.

Um escotista poderá ficar responsável pelo kit de primeiros socorros, disponível e acessível durante toda a atividade, estando preparado para atendimento imediato em caso de pequenos ferimentos.

Em caso de acidente ou mal-estar, a atividade será interrompida imediatamente, o jovem será retirado do jogo e receberá atendimento adequado, sendo os responsáveis legais informados conforme necessário.

Caso a atividade seja realizada em área externa, serão observadas as condições climáticas, com suspensão imediata do jogo em caso de chuva, vento forte ou qualquer situação que comprometa a segurança

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Julio Cezar Machado – Coordenador Regional da Modalidade do Ar – Grupo Escoteiro Thalia 021/PR.





# Ramo Pioneiro



## ALCATRAZ

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ativa

Ramo: Pioneira

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Físico, Social e Caráter

Número de participantes: 20

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 20

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

**Limite de jovens na atividade :** 20

**Local onde será realizada a atividade:** Em qualquer espaço

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Área de preferência plana

**Objetivos da atividade:** Fazer os jovens analisarem como se comportam no trabalho em equipe, como lidam em situação de stress e situações desconfortáveis, e como através de toda a dificuldade ainda há oportunidade de autoconhecimento e de conhecer as pessoas a sua volta

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Autonomia e Liderança, Criatividade e Inovação e Inteligência Emocional

**Descrição detalhada da atividade:**

- Separa-se os jovens em equipes 4 equipes
- Entrega uma tábua para cada equipe
- Todos os jovens da equipe devem caber e ficar em cima da tábua. Deste momento em diante NINGUÉM pode encostar no chão.
- O aplicador pede que todos não se comuniquem mais
- O aplicador explica que ele dará instruções de organização de fila. Como por exemplo: fila por ordem de tamanho, idade, dia de nascimento, alfabética, decrescente, etc
- Ao som do apito, os jovens devem se organizar conforme o indicado pelo aplicador sem encostar no chão, apenas movendo-se de cima da tabua
- O aplicador quando verificar que alguém encostou no chão, anota a perda de 2 pontos daquela equipe
- Uma rodada termina quando todas as equipes terminarem de realizar a instrução
- O aplicador verifica a veracidade da organização, e distribui 10 pontos para a primeira equipe que finalizou, 8 pra segunda, 6 para a terceira e 5 para a quarta
- O aplicador então inicia outra rodada
- O jogo se encerra no tempo determinado
- Ganha o jogo quem acumulou mais pontos

**Fundo de cena:** Várias pessoas foram capturadas sem motivo algum aparente e foram levadas até



alcatraz. Chegando lá, nem mesmo os seguranças entenderam o motivo daquelas pessoas estarem ali, então para darem um contexto e tentar justificar a ação que realizaram eles decidem que vão organizar as pessoas de forma que fique mais fácil de controlá-las, porém eles não conseguem chegar em uma conclusão de como, os agora prisioneiros, devem ficar organizados. Enquanto uns brincam com vidas, outros perdem tempo de vida...

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- 4 tábuas 20cm de largura e 1,5m de comprimento

**Dicas:** Comece pelas organizações óbvias, mas logo os surpreenda com coisas absurdas como ordem alfabética do nome da mãe, ordem crescente pelo tamanho do pé, pelo tamanho do cabelo, pela fruta preferida, pela idade do avó, pela quantidade de línguas que fala, etc etc

**Como avaliar esta atividade:** O sucesso da atividade se dá pela surpresa dos jovens de conhecerem mais dos a sua volta, e principalmente como lidaram com a ansiedade e stress para executar a tarefa. Como podemos ser tão diferentes e ainda sim conseguir dividir "a mesma tabua"

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não foi aplicada

**Recomendações adicionais:** No momento do debate, pergunte se alguém mentiu a informação apenas para conseguir concluir logo a tarefa, NÃO JULGUE A PESSOA, apenas levante o debate do porque nos leva a fazer isso

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Esta atividade aparentemente não oferece riscos

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Cla Tapejara / Thiago Silva 23/PR

**ALIENS**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Físico

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Físico e Social

Número de participantes: 20

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 20



**XXXII Jogos da Fraternidade**  
Caderno de atividades

<b>Tempo de duração da atividade:</b> 30 min
<b>Limite de jovens na atividade :</b> XXXX
<b>Local onde será realizada a atividade:</b> Espaço aberto
<b>Condições do local (destacar estrutura necessária):</b> Preferencialmente plano
<b>Objetivos da atividade:</b> Fazer com que o jovem reflita como que as diferentes nações tratam umas as outras, como é o cenário atual, e como isto se reflete também no micro, nas noções regiões, no nosso bairro, na escola ou faculdade. Como o escotismo nos faz agir de forma diferente, e como método contribui para que sejamos 1 grande grupo de irmãos mesmo separados por continentes
<b>Objetivos educativos que podem ser atingidos:</b> Democracia, Promoção da paz e Vínculos saudáveis
<b>Descrição detalhada da atividade:</b> Com o item delimitante, delimita-se uma área circular grande o suficiente para que 10 pessoas possam circular livremente tanto circularmente quanto do meio para a borda Coloca-se os itens no centro da área, menos as bolinhas Divide-se os participantes em duas equipes de 10 Diga para as equipes decidirem entre si, quem será os antigos moradores e qual equipe será o grupo de novatos A equipe que foi decidida como o grupo de novatos, ficará na parte de dentro do círculo junto com os materiais Estes devem manter 5 tripés de pé, e também colocar uma garrafa de pé no centro dele Os tripés não podem ser movidos e nem cair durante o jogo Uma vez a equipe de dentro bem estabelecida Entrega-se as 10 bolinhas para a outra equipe O objetivo desta equipe é arremessar as bolinhas para derrubar as garrafas da equipe de dentro do círculo A equipe de fora jamais deve adentrar o limite definido pelo círculo O jogo começa ao apito do aplicador Caso todas as garrafas sejam derrubadas as posições das equipes é invertida, ou quando o limite de tempo acaba O jogo acaba quando, depois da inversão, todas as garrafas são derrubadas, ou o limite de tempo acaba Após o jogo, buscar um debate sobre como se sentiram em ambas posições, como isso se reflete no mundo atual e como o escotismo consegue nos unificar neste pensamento de ajudar ao próximo, entre todas as nações, raças, credos e de que juntos somos mais eficientes e melhores.
<b>Fundo de cena:</b> Um grupo de pessoas depois de perderem tudo em sua terra natal, resolvem ir procurar um novo lugar para recomeçarem suas vidas, depois de muita busca e desafios encontram um lugar onde podem tentar reconstruir seus destinos, então ali se firmam e mesmo com o pouco que têm eles começam a construir suas casas para proteger seus bens mais valiosos. Eles só não contavam que outros moradores da região se incomodariam com eles naquele lugar, mesmo sendo um lugar que não estava sendo ocupado anteriormente. Estes moradores os consideram ALIENS, começam a atacar o vilarejo tentando destruir os bens valiosos daquele grupo e então conseguir expulsá-los daquele lugar, que estes consideram somente seu. Os então ALIENS, começam a fazer de tudo para se proteger, mesmo não tendo nenhum recurso, além de seu próprio corpo.
<b>Materiais necessários para aplicação da atividade:</b> Uma corda, ou sisal, ou barbante, ou fita (qualquer item para delimitar campo) 15 bastões, ou bambus, ou estacas 5 garrafas pequenas 10 bolinhas de tenis
<b>Dicas:</b> Defina limites de tempo para cada rodada, para que todas possam aproveitar ambas as posições



Caso as bolinhas fiquem dentro do círculo, os jovens de dentro podem pegá-las e jogá-las longe, ganhando assim mais tempo de sobrevivência

**Como avaliar esta atividade:**

O sucesso desta atividade se mede pela avaliação dos jovens quanto ao debate após ela, em o quanto eles conseguiram refletir sobre a dinâmica, como ela é representada na vida cotidiana e o que eles como escoteiros conseguem fazer para tentar mudar a situação

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

É basicamente o jogo de proteção de torre amplamente utilizado nas seções escoteira e sênior

**Recomendações adicionais:**

Na falta de bolinhas de tênis, utilizar outro material que seja possível de arremessar e derrubar uma garrafa. E obviamente que não machuque os jovens

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

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

Atenção para possíveis contusões pelos acertos dos arremessos das bolinhas entre os jovens

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Clá Tapejara / Thiago Silva 23/PR

**Big Beautifull Wall**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Ativa

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Físico e Social

Número de participantes: 20

**INFORMAÇÕES OPERACIONAIS**

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 20

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

**Limite de jovens na atividade :** XXXX

**Local onde será realizada a atividade:** Espaço aberto, ou arena com espaço relativo para deixar os participantes distantes uns dos outros.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Lugar seco, coberto em caso de chuva. Não há estrutura necessária além dos materiais da atividade

**Objetivos da atividade:** Fazer com que o jovem reflita sobre como uma discrepância enorme de funções entre as partes, pode levar a soberba e conseqüentemente à falta de sucesso de um projeto em comum. Refletir o quanto mais fácil é quando todos falam “a mesma língua”, tem o mesmo ideal, o mesmo lenço e o desejo de construir algo verdadeiro e com sentido, como no escotismo.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Democracia, Promoção da paz e Vínculos saudáveis

**Descrição detalhada da atividade:**

Prepara-se o campo os materiais dispostos de um lado do campo, e os jovens do outro Conta-se o fundo de cena.

Divide-se os 20 jovens em 4 equipes de 5, que serão as empresas.

Cada empresa escolhe seu gerente, o ajudante de ordens do gerente, e os funcionários

O gerente deve ficar a uma boa distância dos funcionários, apenas observando de longe

- Somente o gerente tem acesso ao desenho do projeto
- Gerente somente fala com o ajudante de ordens
- Somente o ajudante de ordens do gerente fala com os funcionários
- Os funcionários não falam, e somente obedecem estritamente as ordens dadas
- O gerente não se aproxima dos funcionarios

Ao apito o jogo inicia

Os funcionários vão para area onde estao os materiais, o ajudante vai junto.

O aplicador vendo que chegaram, mostra o desenho do projeto para o gerente por 30s.

O gerente entao pode chamar o ajudante até ele, para dar as instruções do projeto.

O ajudante deve voltar e repassar as instruções aos funcionarios para que o projeto seja executado

Os funcionários fazem estritamente o que é lhes falado, passo por passo, neste momento “eles pensam o minimo” possível.

O ajudante pode voltar ao gerente a qualquer momento para pegar novas instruções e/ou tirar duvidas.

O jogo se estende até eles concluirem o muro, ou até o tempo previsto acabar.

Ao final, junta-se todos numa roda e conversam sobre suas funções, como se sentiram em seus cargos, o que acharam sobre as castas, sobre a ideia de dividir para crescer, e depois como isso se relaciona com o escotismo, como o método escoteiro contribui para que, mesmo com diferenças, ainda consegue bons resultados por mais de 100 anos.

**Fundo de cena:** O mundo está um caos, e poucos acham que é necessário construir enormes muros entre uns e outros, pois isso é a única forma de se proteger e se desenvolver. Porém mesmo sendo poucos, infelizmente são os que conseguem mandar em todos. Ou seja, este muro tem que ser construído de qualquer forma! Por isso contrataram 4 empresas diferentes para executar esse ““belo”” projeto.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- É necessário bambus, ou estacas, ou cabos de vassoura, ou qualquer item para fazer estrutura de pioneiria;
- Sisal e/ou cordeletes
- Tesoura para cortar os cordeletes/sisal
- Fichas com o desenho da construção de um “muro” composto por 4 quadrados individuais feitos de pioneiria e depois juntados lado a lado para formar o “muro”

**Dicas:**

O aplicador pode fazer alterações no desenho do projeto em qualquer momento do jogo se achar que ele precisa de mais dinamismo

Pode-se deixar algum outro joguinho passatempo para o gerente ficar brincando enquanto nao tem nada para fazer

O aplicador pode trocar as pessoas de cargo a qualquer momento do jogo também

**Como avaliar esta atividade:** O sucesso da atividade se dá pelo debate após a aplicação, em que o pioneiros consigam chegar a uma conversa sobre vinculos uns com os outros, sobre convívio saudavel, e sobre o sucesso atraves da cooperação



**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

Aplicada com muito sucesso no modelo original da atividade que é o Jogo das Castas.

**Recomendações adicionais:** O debate deve ser bem orientado e pre-preparado pelo aplicador para melhor proveito da atividade

**ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA**

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Atenção com as ferramentas de corte

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Clã Tapejara / Thiago Silva 23/PR

**LIBERDADE**

**INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE**

Tipo: Ativa

Ramo: Pioneiro

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Físico, Social e Caráter

Número de participantes: 24



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

**Limite de jovens na atividade :** 24

**Local onde será realizada a atividade:** Area Externa

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

**Objetivos da atividade:** Trazer a reflexão de como a união faz a força, de como podemos nos complementar mesmo sendo diferentes, e quando temos o mesmo objetivo, poucas coisas podem nos parar. E sobre o respeito e o reconhecimento do próximo como essenciais para uma sociedade de sucesso,

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Democracia, Promoção da paz e Vínculos saudáveis

**Descrição detalhada da atividade:**

- Estende a corda em 4 pontos, ou 4 pessoas formando um retângulo. A corda deve ficar a uma altura de 1m do chão
- Divide-se os jovens em 4 equipes. 1 vendada, 1 muda, 1 com braços para trás, e a última em duplas seguradas pelo ombro e não podem se soltar
- Os jovens devem ficar na parte de dentro do retângulo
- Explica-se então que o objetivo do jogo é eles saírem do retângulo. Respeitando plenamente suas condições atribuídas, e respeitando a altura da corda, a qual deve ser evitada de ser tocado ao extremo. Se tocada, os jovens devem parar o que estavam fazendo e voltar para o centro do retângulo.
- Uma vez que todos saíam, o aplicador aumenta a altura da corda em 15cm, e então o jogo se repete
- A altura vai aumentando a cada rodada, tornando a ultrapassagem cada vez mais difícil
- O jogo se encerra quando se torna impossível de atravessar, ou o tempo de aplicação acabe
- Após o jogo, o aplicador convida a todos a debater sobre as dificuldades que tiveram para atravessar. Sobre como foi observar os outros tentando atravessar, se houve auxílio entre as diferentes equipes, se as pessoas que atravessaram demoraram pra perceber que poderiam ajudar de fora, etc etc

**Fundo de cena:** Devido a diversos conflitos em sua terra natal, várias aldeias se veem obrigadas a sair de seu lares, largam toda sua história, pertences, e até parentes em busca de uma nova vida de um novo lar, algum lugar que possam começar do zero e voltar a serem uteis a sociedade. Durante esta jornada de descoberta, as aldeias se encontram com diversas outras com a mesma questão. Eis que alguém lhes comenta sobre uma terra de oportunidades, um lugar que eles podem ser livres, um lugar que promete a liberdade em sua essência. Eles então partem em direção a este local, mas antes de chegarem se deparam com um muro que os impede de prosseguir e alcançar o tal sonho prometido. Depois de muita conversa, muitos abandonos, e pessoas voltando aos seus locais, o restante das pessoas decidem que não desistiram, irão de toda forma atravessá-lo e chegar ao onde lhes foi prometido a liberdade de vida que tanto escutaram. Mas como eles farão isso? Só o tempo nos dirá...

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Corda, cordelete, sisal, fita ou outro objeto para delimitar campo, grande o suficiente para manter 20 jovem dentro de um retângulo onde consigam se mover com uma certa facilidade
- Vendas, ou pode-se utilizar o lenço mesmo
- Cordeletes ou sisal para amarrar as mãos nas costas

**Dicas:** O aplicador pode pensar em novas complicações durante as rodadas, em alturas maiores os jovens tem tendência em forçar a corda o ideal é terem vários observadores em todos os lados do retângulo.

**Como avaliar esta atividade:** O sucesso desta atividade se mede através do debate dos desafios nelas gerados. O quanto os jovens conseguiram refletir sobre as diferentes tribos se ajudarem ou não. E em caso de sim, o quanto eles podem ter sucesso se juntando nas diferenças.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não foi executada

**Recomendações adicionais:** Na falta de vendas e ou cordeletes, pode-se improvisar outros tipos de



dificultantes

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Podem acontecer pequenas contusões e quedas leves.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Clá Tapejara / Thiago Silva 23/PR

### NÃO AUTORIZADO

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Ativa

Ramo: Pioneira

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Físico, Social e Caráter

Número de participantes: 20

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 20

**Tempo de duração da atividade:** 20min

**Limite de jovens na atividade :** 20

**Local onde será realizada a atividade:** Área externa

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Área de preferência plana

**Objetivos da atividade:** Fazer os jovens analisarem como se comportam no trabalho em equipe, em como definiram uma estratégia mesmo com diversas opiniões, as sensações de responsabilidade ou não para o sucesso da equipe

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:** Autonomia e Liderança, Criatividade e Inovação e Inteligencia Emocional

**Descrição detalhada da atividade:**

- Delimita-se um ponto de partida e um ponto de chegada com uma distância considerável para o jogo poder render o suficiente
- Separa-se os jovens em equipes 4 equipes



# XXXII Jogos da Fraternidade

## Caderno de atividades

- Entrega-se às plataformas para as equipes, uma para cada jovem +1
- Explica-se que o objetivo do jogo é atravessar de um ponto ao outro, sem encostar as mãos nem os pés no chão. Tendo o tijolo/plataforma como apoio para ficar em cima
- Dá 30s para as equipes pensarem em suas estratégias
- Inicia o jogo ao apito do aplicador
- Caso o jovem encoste de alguma forma no chão, toda a equipe volta pro começo
- Ganha a equipe que chegar primeiro no outro ponto
- Há uma recomendação adicional em caso o jogo esteja simples demais

**Fundo de cena:** Um grupo de pessoas estão a caminho de uma nova cidade, onde pretendem morar, formar suas famílias e sua história. Porém ao chegar nela um grupo que se define como os seguranças da mesma começam a correr atrás deste grupo dizendo que não são bem vindos, que aquela cidade é somente deles, dizendo até ser sagrada para os moradores, fazendo de tudo para alcançá-los. O grupo de pessoas sem entender muito bem o porquê daquilo tudo, visto que era comum pessoas de sua cidade irem morar lá, resolvem correr para se salvar. Eis que decidem não deixar um pingão de rastro para que os seguranças não consigam rastrear, e também fazendo de tudo também para que não sejam vistos pelas fortes lanternas deles.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- Sisal
- 25 tijolos ou plataformas de igual tamanho(pequena)
- Corda

**Dicas:** O aplicador pode criar um pré-caminho de sisal, do qual os jovens devem percorrer por cima. Isto permite um maior dinamismo e possibilidade de caminhos em zigzag, circulares, loops e etc.

**Como avaliar esta atividade:** São observados como os jovens lidam com a liderança, e como são liderados, como dividiram as tarefas, e quais as dificuldades encontradas e por que elas ocorreram

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não foi aplicada

**Recomendações adicionais:** Se o jogo estiver muito fácil/simples é possível de outros dois observadores esticarem uma corda e de tempos em tempos passarem com ela pelo campo onde os jovens devem evitar toca-lá. Esta corda seria o feixe de luz das lanternas do plano de fundo

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

**Detalhar abaixo o esquema de segurança / emergência necessários para operar a atividade:**  
Esta atividade aparentemente não oferece riscos

### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Cla Tapejara / Thiago Silva 23/PR

## Campo Minado

### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogos da Fraternidade

Ramo: Sênior e Pioneiro



Área de Desenvolvimento: Ativo, intelectual, caráter

Número de participantes: mínimo 2 jovens

### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

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

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

**Limite de jovens na atividade :** até 4 patrulhas/equipes

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

**Condições do local (destacar estrutura necessária):**  
campo aberto plano e amplo

**Objetivos da atividade:**

Exercitar o papel de comando e comandado, uso de rádio comunicador.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Aprender a dar e a receber instruções, entender como interferências atrapalham a boa execução das atividades, assimilar que as orientações devem ser claras e objetivas.

**Descrição detalhada da atividade:**

Preparo:

Montar o tabuleiro no chão, com giz, sisal, fita, bambu, etc. Folhas impressas com o tabuleiro (sem os obstáculos)

Prepara a sala de controle: um ambiente separado, sem contato visual com o tabuleiro.

Desenvolvimento:

Em diversas situações precisamos de uma comunicação precisa e eficaz, principalmente naquelas em que há riscos. A observação e memorização são ferramentas que ajudam na condução e nas melhores escolhas.

A equipe deverá eleger o operador que será conduzido pela chefia até a sala de controle, onde se comunicará com sua equipe através do rádio e receberá uma folha com o tabuleiro em branco para marcar os obstáculos e a posição de cada jovem.

O restante da equipe deverá se posicionar em um dos quatro lados do tabuleiro e se preparar para a travessia seguindo os comandos do operador.

Cada equipe deve ocupar um lado do tabuleiro.

Então a chefia distribui aleatoriamente os obstáculos no tabuleiro.

Para iniciar, um jovem de cada vez se posiciona em algum ponto do tabuleiro, na primeira linha.

O operador dá a instrução para o jovem se movimentar, só é permitido andar para o lado(direita/esquerda) ou para frente, um movimento por vez.

Na sequência, o operador da equipe à esquerda orienta o seu jovem. E assim sucessivamente até o jovem alcançar o lado oposto, então o próximo jovem da equipe começa sua trajetória



Exemplo de como posicionar os obstáculos:

	💣		🦋	☢️	👢		💣		
			💣			😵		💣	
	☢️		💣	🦋		❤️	💣		
	👢	💣		❤️	💣			👢	
			💣		🦋		💣	☢️	
	💣		❤️		💣		😵		
		😵		💣		☢️		💣	
	💣		👢		💣	🦋			

**Legenda do tabuleiro:**

💣 - (BB - bomba) Perde uma vida

😵 - (NJ - não joga) Não anda uma jogada

👢 - (DC - duas casas) Avança duas casas

🦋 - (DP) Duelo entre patrulhas - A patrulha que vence avança duas casas

❤️ - (1 up) Vale uma vida - Pode ser usado quando cair na bomba

☢️ - (AQ - arma química) - Ataque uma patrulha com a arma química. A patrulha atingida não joga na próxima rodada

**Bomba:**

Se cair na bomba, esse membro estará fora da rodada e a patrulha recomeça do início do tabuleiro com outro membro.

**Duelo:**

Quando um membro parar no duelo, desafiará uma outra equipe (representada pelo jovem que está no tabuleiro). A equipe desafiante escolherá uma das cartas com uma pergunta para ser respondida pela equipe desafiada.

Se a resposta estiver errada, a equipe que desafiou anda duas casas. Mas caso a resposta esteja correta, a equipe desafiada é que vai andar

duas casas. Ao avançar 2 casas pode ser: (frente/frente), (lado/frente),

(frente/lado)

As cartas ficarão com o responsável da base.

**Sugestão de perguntas para as cartas:**

De onde é a invenção do chuveiro elétrico?

a. França

- a. Inglaterra
- b. Brasil**
- c. Austrália
- d. Itália

Quais o menor e o maior país do mundo?

- a. Vaticano e Rússia**
- a. Nauru e China
- b. Mônaco e Canadá
- c. Malta e Estados Unidos
- d. São Marino e Índia

Qual o nome do presidente do Brasil que ficou conhecido como Jango?

- a. Jânio Quadros
- a. Jacinto Anjos
- b. Getúlio Vargas
- c. João Figueiredo
- d. João Goulart**

Qual o número mínimo de jogadores em cada time numa partida de futebol?

- a. 8
- a. 10
- b. 9
- c. 5
- d. 7**

Quais as duas datas que são comemoradas em novembro?

- a. Independência do Brasil e Dia da Bandeira
- a. Proclamação da República e Dia Nacional da Consciência Negra**
- b. Dia do Médico e Dia de São Lucas
- c. Dia de Finados e Dia Nacional do Livro
- d. Black Friday e Dia da Árvore

Quanto tempo a luz do Sol demora para chegar à Terra?

- a. 12 minutos
- a. 1 dia
- b. 12 horas
- c. 8 minutos**
- d. 12 segundos

Em que período da pré-história o fogo foi descoberto?

- a. Neolítico
- a. Paleolítico**
- b. Idade dos Metais
- c. Período da Pedra Polida
- d. Idade Média

Qual a montanha mais alta do Brasil?

- a. Pico da Neblina**
- a. Pico Paraná
- b. Monte Roraima
- c. Pico Maior de Friburgo
- d. Pico da Bandeira

Em qual local da Ásia o português é língua oficial?

- a. Índia
- a. Filipinas**



- b. Moçambique
- c. Macau**
- d. Portugal

Qual era o nome de Aleijadinho?

- a. Alexandrino Francisco Lisboa
- a. Manuel Francisco Lisboa
- b. Alex Francisco Lisboa
- c. Francisco Antônio Lisboa
- d. Antônio Francisco Lisboa**

Júpiter e Plutão são os correlatos romanos de quais deuses gregos?

- a. Ares e Hermes
- a. Cronos e Apolo
- b. Zeus e Hades**
- c. Dionísio e Deméter
- d. Zeus e Ares

Qual o maior animal terrestre?

- a. Baleia Azul
- a. Dinossauro
- b. Elefante africano**
- c. Tubarão Branco
- d. Girafa



Qual o tema do famoso discurso “Eu Tenho um Sonho”, de Martin Luther King?

- a. **Igualdade das raças**
- a. Justiça para os menos favorecidos
- b. Intolerância religiosa
- c. Prêmio Nobel da Paz
- d. Luta contra o Apartheid

As pessoas de qual tipo sanguíneo são consideradas doadores universais?

- a. Tipo A
- a. Tipo B
- b. **Tipo O**
- c. Tipo AB
- d. Tipo ABO

Quais são os cromossomos que determinam o sexo masculino?

- a. Os V
- a. Os X
- b. **Os Y**
- c. Os W
- d. Os Z

Quais os dois países que fazem fronteira o Equador?

- a. com o Brasil e com a Colômbia
- a. com a Colômbia e com a Venezuela
- b. **com a Colômbia e com o Peru**
- c. com o Peru e com o Equador
- d. com o Equador e o Brasil

Que animal gruguleja?

- a. o pavão
- a. a garça
- b. o papagaio
- c. a cacatua
- d. **o peru**

Qual é o maior arquipélago da Terra?

- a. a Filipinas
- a. **a Indonésia**
- b. as Bahamas
- c. a Finlândia
- d. as Maldivas

Que substância é absorvida pelas plantas e expirada por todos os seres vivos?

- a. **o oxigênio**
- a. o nitrogênio
- b. o nitrato de sódio
- c. o dióxido de ferro
- d. o dióxido de carbono

**Fundo de cena:** a critério da chefia

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

- itens diversos para identificar os obstáculos (folhas impressas, itens coloridos, etc);
- 2 rádios HT por equipe

**Dicas:**

- caso não possuam rádios, pode-se passar as orientações “no grito”.



**Como avaliar esta atividade:** Avaliar a cooperação da equipe, respeito aos colegas e se seguem as orientações dadas.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:**

**Recomendações adicionais:**

#### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

A atividade será executada em campo aberto de modo que os chefes tenham visão de todos que estejam participando da atividade.

Antes de cada rodada, revisar os obstáculos para garantir a segurança

dos jovens. Risco: Lesões causadas por quedas durante a atividade.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE

Elaborada/ revisada por: Rodrigo Caldas Ribeiro – Coordenador Regional de Radioescotismo – GEAr  
Brigadeiro Eppinghaus 04/PR

#### Torre de Controle – Ramo Pioneiro

#### INFORMAÇÕES DA ATIVIDADE

Tipo: Jogos da Fraternidade – Jogo Ativo

Ramo: Pioneiros

Área de Desenvolvimento: Intelectual, Social e Físico

Número de participantes: indiferentes

#### INFORMAÇÕES OPERACIONAIS

**Quantidade de pessoas necessárias para realizar a atividade:** 2 a 3 escotistas

**Tempo de duração da atividade:** 25 a 30 minutos

**Limite de jovens na atividade:** não há, devendo ter uma “ficha problema” por jovem. Se são 30 jovens, precisa de 30 fichas problemas.

**Local onde será realizada a atividade:** Qualquer espaço, desde que seja possível implementar desafios físicos, como corrida de obstáculo, polichinelo, pular corda e etc, conforme desafios.

**Condições do local (destacar estrutura necessária):** Conforme Ficha Desafio.



**Objetivos da atividade:** Desenvolver liderança situacional, tomada de decisão sob pressão, comunicação objetiva, condicionamento físico leve e responsabilidade coletiva, simulando operações aéreas com consequências imediatas.

**Objetivos educativos que podem ser atingidos:**

Desenvolver agilidade, comunicação e raciocínio rápido.

Estimular a atenção, a observação e a capacidade de associação lógica.

Desenvolver a tomada de decisão consciente, avaliando riscos, prioridades e consequências antes da ação. Promover o senso de responsabilidade, compreendendo que toda escolha gera impactos positivos ou negativos. Trabalhar autocontrole emocional, lidando com pressão, erro e frustração de forma madura

Estimular o protagonismo juvenil, colocando os pioneiros como agentes ativos do processo decisório.

Relacionar conceitos da Modalidade do Ar (segurança, planejamento, gestão de risco) com situações práticas da vida adulta.

**Descrição detalhada da atividade:**

A atividade ocorre em uma área ampla, onde os pioneiros são divididos em equipes e posicionados atrás de uma linha de largada. À frente, é montado um percurso simples que representa a pista e as áreas operacionais do aeroporto, demarcado com cones, fita zebra ou objetos semelhantes. Antes do início, o escotista explica o fundo de cena, as opções de decisão possíveis e informa que cada escolha terá consequências previamente definidas, as quais serão aplicadas imediatamente.

O jogo é desenvolvido em rodadas sucessivas. Em cada rodada, uma equipe escolhe um líder operacional, função que deve ser alternada a cada nova rodada, ficando responsável por coordenar a tomada de decisão, sem executar o percurso físico. Ao sinal do escotista, um integrante da equipe corre até o “ponto de decisão” (local onde estão as fichas), retira um cartão com uma situação operacional (como falha técnica, condição climática adversa ou pressão por atraso) e retorna rapidamente à sua equipe.

De posse da situação apresentada, a equipe dispõe de um tempo curto e controlado pelo escotista (aproximadamente dez segundos) para discutir e definir, sob orientação do líder, qual decisão será adotada: liberar, retardar ou cancelar a operação. Encerrado o tempo, o líder comunica a decisão ao escotista, que consulta sua planilha de consequências, previamente preparada, na qual constam os efeitos de cada decisão para aquela situação específica.

Com base nessa planilha, o escotista informa à equipe a ação física correspondente à decisão tomada, bem como a pontuação obtida ou a penalidade aplicada. Imediatamente, o integrante designado executa o percurso ou exercício físico indicado (corrida curta, percurso com obstáculo, percurso ampliado ou exercício adicional), simbolizando o impacto prático da escolha realizada. Concluída a execução, a equipe retorna à linha de largada e inicia-se a rodada seguinte, com a troca obrigatória do líder operacional.

A atividade prossegue até o término do tempo previsto ou do número de rodadas estabelecido, mantendo ritmo contínuo, participação ativa de todos e alternância de funções. Ao final, o escotista promove um breve momento de fechamento, conduzindo uma reflexão sobre as decisões tomadas, os critérios utilizados, a influência da pressão do tempo e a relação entre segurança, eficiência e responsabilidade, conectando a experiência vivenciada com situações reais da aviação e da vida adulta.

**Fundo de cena:** Os participantes representam equipes responsáveis pela coordenação de operações aéreas em um aeroporto provisório montado para apoio a uma missão humanitária, após a ocorrência de uma catástrofe natural. A região afetada enfrenta escassez de alimentos, medicamentos e equipes de resgate, e as decolagens precisam ser organizadas com rapidez, responsabilidade e segurança. Condições climáticas instáveis, limitações de infraestrutura, fadiga das tripulações e pressão por resultados exigem decisões difíceis, nas quais cada escolha pode acelerar o socorro às vítimas ou gerar riscos operacionais graves. Ao longo da atividade, os participantes devem priorizar recursos, avaliar riscos e agir de forma coordenada, compreendendo que, em missões humanitárias, eficiência e



segurança caminham juntas, e que decisões tomadas sob pressão têm impacto direto na vida de outras pessoas.

**Materiais necessários para aplicação da atividade:**

1. Cones ou objetos para marcar pista e zonas;
2. Cartões de **situação operacional**
3. Cartões de **condição climática**
4. Cartões de **evento inesperado**
5. Apito
6. Cronometro
7. Quadro, cartolina ou ficha para pontuação
8. Planilha com as respostas dos cartões

**Dicas:** Pergunte se todos podem fazer atividades físicas

**Como avaliar esta atividade:** Avalie comportamento e processo, qualidade da decisão, comunicação da equipe, engajamento físico, capacidade de adaptação, decisão sob pressão.

**Experiência da minha seção sobre esta atividade:** Não se aplica.

**Recomendações adicionais:** Não se aplica.

### ESQUEMA DE SEGURANÇA / EMERGÊNCIA

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

A atividade com água não é recomendada em dias frios.

A atividade será realizada em espaço previamente vistoriado pelo escotista, garantindo que não haja objetos cortantes, áreas escorregadias, desníveis perigosos ou obstáculos que possam causar acidentes.

Antes do início do jogo, os escoteiros receberão orientações claras sobre os limites do espaço, regras de segurança e comportamento adequado, com ênfase na proibição de empurrões, correria excessiva e atitudes de risco.

Durante toda a atividade, o escotista e os auxiliares manterão supervisão constante, posicionando-se estrategicamente para observar todo o espaço e intervir imediatamente em caso de conduta insegura.

Um escotista poderá ficar responsável pelo kit de primeiros socorros, disponível e acessível durante toda a atividade, estando preparado para atendimento imediato em caso de pequenos ferimentos.

Em caso de acidente ou mal-estar, a atividade será interrompida imediatamente, o jovem será retirado do jogo e receberá atendimento adequado, sendo os responsáveis legais informados conforme necessário.

Caso a atividade seja realizada em área externa, serão observadas as condições climáticas, com suspensão imediata do jogo em caso de chuva, vento forte ou qualquer situação que comprometa a segurança

**INFORMAÇÕES SOBRE A ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE**

Elaborada/ revisada por: Julio Cezar Machado – Coordenador Regional da Modalidade do Ar – Grupo Escoteiro Thalia 021/PR.

**CARTÕES/SITUAÇÕES:**

**OPERACIONAL:**

1. Aeronave com alerta técnico não crítico, carga de medicamentos a bordo.
2. Tripulação próxima do limite máximo de horas de voo.
3. Equipe de solo reduzida após turno prolongado.
4. Carga humanitária prioritária, porém mal acondicionada.
5. Aeronave reserva disponível, mas com menor capacidade.
6. Pressão para cumprir cronograma por parte da coordenação externa.
7. Falha parcial no sistema de comunicação com a torre.
8. Tripulação recém-chegada, sem descanso adequado.
9. Combustível suficiente apenas para rota direta, sem alternativa.
10. Aeronave apta, mas piloto com pouca experiência na região.

**CLIMA**

- 0. Vento cruzado constante, dentro do limite operacional.
- 0. Chuva moderada com previsão de intensificação.
- 0. Neblina reduzindo gradualmente a visibilidade.
- 0. Turbulência leve relatada por aeronave anterior.
- 0. Tempestade se formando a 40 km do aeroporto.
- 0. Calor excessivo afetando desempenho da aeronave.
- 0. Rajadas irregulares no momento da decolagem.
- 0. Visibilidade aceitável, mas instável.
- 0. Mudança repentina na direção do vento.
- 0. Condições climáticas seguras agora, previsão incerta em 20 minutos.

**EVENTO INESPERADO**

- 0. Nova aeronave humanitária solicita prioridade de decolagem.
- 0. Informação tardia de pista parcialmente danificada.
- 0. Equipe médica solicita atraso para embarcar paciente crítico.
- 0. Autoridade externa pressiona por liberação imediata do voo.
- 0. Pane leve em veículo de apoio na pista.
- 0. Falha momentânea no fornecimento de energia do aeroporto.
- 0. Chegada inesperada de carga adicional não planejada.
- 0. Divergência de informações entre torre e equipe de solo.
- 0. Tripulação recebe notícia de emergência familiar.
- 0. Alerta de possível mudança nas condições de segurança da região.

**PLANILHA DO ESCOTISTA (RESPOSTAS)**

**OPERACIONAL**

## XXXII Jogos da Fraternidade

### Caderno de atividades

	SITUAÇÃO	LIBERA R	RETARDAR	CANCELA R
1	Alerta técnico não crítico, carga médica	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
2	Tripulação no limite de horas	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
3	Equipe de solo reduzida	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
4	Carga mal acondicionada	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
5	Aeronave reserva menor	+1 pt – M	+2 pt – C	+1 pt – C
6	Pressão externa por horário	0 pt – L	+2 pt – M	0 pt – L
7	Falha parcial de comunicação	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
8	Tripulação sem descanso	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
9	Combustível sem rota alternativa	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
10	Piloto pouco experiente na região	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C

#### CLIMA

	SITUAÇÃO	LIBERA R	RETARDAR	CANCELA R
11	Vento cruzado dentro do limite	+1 pt – M	+2 pt – C	0 pt – L
12	Chuva moderada, piora prevista	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
13	Neblina em aumento	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
14	Turbulência leve relatada	+1 pt – M	+2 pt – C	0 pt – L
15	Tempestade a 40 km	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
16	Calor extremo	+1 pt – M	+2 pt – C	0 pt – L
17	Rajadas irregulares	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
18	Visibilidade instável	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
19	Mudança brusca de vento	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
20	Clima bom agora, incerto depois	+1 pt – M	+2 pt – C	0 pt – L

#### EVENTO INESPERADO

	SITUAÇÃO	LIBERA R	RETARDAR	CANCELA R
21	Nova aeronave humanitária	+1 pt – M	+2 pt – C	0 pt – L
22	Pista parcialmente danificada	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C
23	Paciente crítico a embarcar	0 pt – L	+2 pt – C	+1 pt – M
24	Pressão de autoridade externa	0 pt – L	+2 pt – M	+1 pt – C



25	<b>Veículo quebrado na pista</b>	<b>0 pt – L</b>	<b>+2 pt – M</b>	<b>+1 pt – C</b>
26	<b>Falha momentânea de energia</b>	<b>0 pt – L</b>	<b>+2 pt – M</b>	<b>+1 pt – C</b>
27	<b>Carga extra inesperada</b>	<b>+1 pt – M</b>	<b>+2 pt – C</b>	<b>0 pt – L</b>
28	<b>Informações conflitantes</b>	<b>0 pt – L</b>	<b>+2 pt – M</b>	<b>+1 pt – C</b>
29	<b>Emergência familiar da tripulação</b>	<b>0 pt – L</b>	<b>+2 pt – M</b>	<b>+1 pt – C</b>
30	<b>Alerta de segurança regional</b>	<b>0 pt – L</b>	<b>+2 pt – M</b>	<b>+1 pt – C</b>

## 5. MENSAGEM FINAL

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão a todos os voluntários, Coordenadores, Supervisores de Ramo, Coordenadores de Modalidades e a todos que contribuíram para a construção deste caderno. Seu empenho, dedicação e colaboração foram fundamentais para que este projeto se tornasse realidade. Muito obrigado por fazerem parte dessa jornada!

Que os Jogos da Fraternidade sejam um momento de união, aprendizado e diversão para todos os escoteiros do Paraná! Que cada atividade fortaleça nossos laços de amizade e cooperação, e que possamos levar para casa não apenas conquistas, mas também memórias inesquecíveis e o espírito de fraternidade que nos une. Vamos juntos fazer desta atividade uma celebração da nossa paixão pelo escotismo!

Boa sorte a todos!

### **KRIGNE KELLER CORRÊA**

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

### **PATRICIA CASTRO DE PAULA**

Dir. Adj. de Programa Educativo  
União dos Escoteiros do Brasil  
Região do Paraná

Curitiba, 18 de março de 2026