

**União dos
Escoteiros do
Brasil**



**OS PRIMEIROS
MESES DE UMA NOVA
ALCATÉIA**





**Este documento faz parte da
estratégia de crescimento da
União dos Escoteiros do Brasil**

OS PRIMEIROS MESES DE UMA NOVA ALCATÉIA

**MONTAGEM
Escritório Nacional da UEB**

União dos Escoteiros do Brasil
Escritório Nacional
Trav. José do Patrocínio, 100
80030-190 - Curitiba - PR
(41) 3353-4732
www.escoteiros.org.br

Introdução

Este documento, fruto da conjunção de esforços das Comissões Nacionais de Crescimento e Programa, tem como finalidade auxiliar os escotistas que iniciam uma nova Alcatéia, oferecendo-lhes um roteiro de reuniões e atividades para apóia-los, até que obtenham a experiência necessária para planejar e executar de acordo com as características específicas de cada Alcatéia.

Em termos gerais este documento tem o seguinte objetivo:

1. Cobrir o período introdutório dos novos lobinhos;
2. Levar os novos lobinhos à Investidura como membros do Grupo Escoteiro e incentiva-los a assumir a Promessa do Lobinho;
3. Familiarizar os lobinhos com os objetivos educativos;
4. Preparar os lobinhos, tecnicamente, para o desenvolvimento de atividades ao ar livre;
5. Ambientar os lobinhos com o Marco Simbólico do Ramo;
6. Fomentar nos lobinhos o sentimento de membro da Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros; e
7. Preparar a Alcatéia para desenvolver seus Ciclos de Programa.

As reuniões e atividades baseiam-se no documento elaborado pela Comissão do Ramo Lobinho da UEB-PR, em 1995, originalmente num total de 16 reuniões e 2 atividades para as novas Alcatéias, cuja elaboração contou com a participação dos escotistas Geraldo de Freitas (coordenador), Ângela Patrícia Maier Berwing, Antonio Leodoro da Silva Neto, Guilherme Augusto Klingelfuss, Irma Jardim Riella, Maria Ligia de Macedo Curi, Nair Akiko Baba Maruo, Robinson Belasques Canedo da Silva, Takashi Maruo, Ulysses Marcellos Rocha Filho e Valdelize Cristina Silveira.

Muitas das idéias originais foram mantidas, pois oferecem as experiências educativas necessárias para este período, e as complementações com o propósito de atualizar as reuniões e atividades, dentro dos conceitos do Programa de Jovens, foram contribuições da escotista Maria Terezinha Koneski Weiss, da UEB-SC, uma das pioneiras neste trabalho em nosso país, com o apoio de Luiz Cesar de Simas Horn e revisão de Carmem Barreira.

É importante ressaltar que neste documento se encontram idéias de atividades, mas que é indispensável que os escotistas tenham lido e orientem suas ações pelo Manual do Escotista Ramo Lobinho, pois somente desta forma se garantirá a correta aplicação do programa. Também é importante que os escotistas já tenham ingressado no processo de formação da UEB, e tenham designado seus assessores pessoais de formação. A leitura de Fichas Técnicas e publicações escoteiras pode auxiliar bastante.

Esperamos que este esforço possa contribuir para a promoção de mais e cada vez melhor Escotismo.

Diretoria Executiva Nacional

1ª Atividade de Alcatéia

Abertura:

Formação em círculo com os velhos lobos fazendo parte do mesmo. Normalmente usa-se a seqüência de I = Inspeção, B = Bandeira, P = Prece.

O Chefe de Seção dá boas-vindas a todos os lobinhos, e transmite as primeiras informações gerais.

A inspeção é um ato simples, que não deve ser confundido com postura militar. O objetivo é somente verificar se as crianças estão adequadamente vestidas e limpas, aproveitando-se deste momento para orientar as crianças, individualmente e no geral, sobre estes conceitos, sem desdém e sem exageros.

Jogo 1 – “O Feiticeiro”

Preparação: Delimite a área do jogo de maneira que seja proporcional ao número de lobinhos. Escolha 3 ou 4 lobinhos, um dos quais será o “feiticeiro” e os outros seus ajudantes. Coloque em cada um sinal para diferenciar dos demais que serão lobinhos “livres”.

Ao sinal do escotista, começa o jogo: o “feiticeiro e seus ajudantes correrão para tocar nos lobinhos”. Estes ao serem tocados “estarão enfeitizados”, permanecendo parados como estátuas até que um outro lobinho “livre” os toque e retire o “encanto” colocado pelo “feiticeiro”. Os ajudantes farão tudo para facilitar que os lobinhos “livres” sejam enfeitizados, e ao mesmo tempo procurarão evitar que o “encanto” seja retirado daqueles que estão paralisados.

O jogo termina antes que os lobinhos estejam perdendo o interesse.

Jogo 2 - “Irmãos”

Divida a Alcatéia em dois círculos iguais (mesmo número de lobinhos). Um círculo dentro do outro. Cada um dos lobinhos do círculo interior terá um companheiro correspondente no círculo exterior - esse é seu “irmão”. Ao sinal de início (já) o círculo exterior começa a rodar para a esquerda e o interior para a direita, todos de mãos dadas. Em um determinado momento o dirigente do jogo grita: “Irmãos!” Neste momento cada lobinho deve procurar o seu companheiro (“irmão”) do outro círculo dar as mãos e sentar. Todas as duplas que abaixaram em tempo recebem um ponto, menos a que sentou por último. Vence a dupla que fizer mais pontos.

Tema: História do Escotismo - Repórter por um dia

Material necessário: papel e lápis para cada criança, material escoteiro para decoração.

Tempo: 60'

Preparação da atividade - uma semana antes

O chefe da seção convida um adulto que tenha uma certa semelhança física com Baden-Powell, que conheça sua história e tenha as condições mínimas de expressão para interpretá-lo, vestindo-se como ele e falar aos lobos simulando ser a personagem que representa.

Combina-se com o convidado para que tudo esteja de acordo no dia da atividade.

Durante a reunião

O chefe faz uma breve explanação sobre um homem muito famoso que foi o fundador do movimento escoteiro: Baden-Powell, quem ele foi, e sobre o surgimento do escotismo. Em seguida o chefe incentiva as crianças para que elaborem algumas perguntas que desejarium fazer a ele caso pudessem encontrá-lo.

Prepara-se um local onde acontecerá o encontro. Algumas peças de decoração alusivas ao Movimento Escoteiro melhorariam a ambientação da atividade.

Assim que os lobinhos terminam de elaborar algumas questões, o chefe escolhe um dos lobinhos que deverá ser o mediador da entrevista e chama o ilustre convidado.

O convidado, mantendo a personalidade que representa, dirige umas breves palavras agradecendo o convite e indica os motivos que tivera para aceitá-lo. Em seguida, inicia-se a conversação a partir das perguntas feitas pelos Lobinhos. Os chefes podem ter pequenas intervenções que animem o encontro. O convidado por sua vez fará perguntas aos lobinhos, que contribuam para identificação deles com os valores representados pelo personagem e caso não tenha sido perguntado, fala sobre sua amizade com Rudyard Kipling e as razões pelas quais criou o ramo Lobinho.

Antes de finalizar, o chefe revela a verdadeira identidade do adulto que representou BP. Este por sua vez, conta algo sobre sua vida real, sobre o significado que tem para ele o personagem representado.

A atividade finaliza agradecendo com os escotistas a participação de todos e pode-se ensinar aos lobinhos a canção 'ESPÍRITO DE B-P.

Vozes de Comando:

Ensine e demonstre as vozes de comando da Alcatéia.

Lobo! Significa atenção e todos devem interromper o que estão fazendo e escutar o escotista que está chamando, para saber as orientações que serão dadas.

Lobo! Lobo! Lobo! Os lobinhos gritam Lobo! E correm velozmente para formar um círculo em torno do escotista que chamou. Aproveite também e ensine as posições de firmes e descansar.

Canção - "Ser Lobinho" (vide cancionero)

Jogo 3 - "Conhecendo-nos"

A Alcatéia forma um círculo com os lobinhos sentados. O lobinho que inicia diz seu nome. O segundo, da esquerda, diz o nome do primeiro e também o seu. O terceiro diz o nome do primeiro, do segundo e depois o seu; e assim sucessivamente. Os que erram devem ser ajudados, sem nenhum tipo de censura.

Como vai ficando mais difícil para os últimos, pode-se fazer a mesma atividade na direção inversa. Os escotistas também devem participar, e o jogo termina quando todos conseguirem dizer o nome de cada um.

Prática de vozes de comando:

Pratique as vozes de comando, com os escotistas nos extremos da área em que se está fazendo

a atividade. Pratique a chamada *Lobo! Lobo! Lobo!* e formação em círculo. Depois somente *Lobo!*, Aproveitando para fazer alguma brincadeira animada. Mande todos conversar, gritar, pular. Então diga Lobo! Todos deverão ficar como estátuas e prestar atenção (Faça algumas vezes).

Jogo 4 - “Corrida num pé só”

Forme duas equipes com o mesmo número de lobinhos, em duas filas uma do lado da outra. Na frente, a uns 10 metros, coloque um objeto para cada equipe. Dado o sinal, o primeiro de cada fila correrá num pé só e darão uma volta no objeto, trocando de pé para voltar. Retornam até sua fila e batem na mão do companheiro (o próximo da fila, que agora é o primeiro), e se coloca no final da fila. O próximo fará a mesma coisa e assim sucessivamente até que todos tenham corrido, Vence a equipe que terminar primeiro.

Jogo 5 - “Pescaria”

Delimite uma área (não muito grande) que representa um lago. Escolha um lobinho para representar a rede de pesca. Os outros serão os peixes. Dado o sinal de início, o lobinho escolhido (rede) correrá em perseguição a um peixe qualquer. O que for apanhado deve dar-lhe a mão, passando a fazer parte da rede, e esta deverá seguir outros peixes. Para que um peixe seja pego é necessário que ele seja envolvido pela rede. Antes que a rede feche o peixe que for pego pode escapar, mas não pode soltar as mãos dos lobinhos que formam a rede. O jogo continua até que todos os peixes não sejam apanhados ou enquanto durar o interesse.

Final da Atividade:

O final da reunião será feita de forma semelhante à abertura, com uma pequena inspeção para cuidar que todos retornem para casa arrumados, a cerimônia de arriamento da Bandeira e uma Prece de caráter ecumênico de agradecimento a Deus.

LEMBRETE

Um dos cuidados que o Chefe de Seção deve ter é o de somente aceitar crianças depois que tenham sido devidamente inscritas no Grupo Escoteiro, através da ficha própria em que os pais se tornam sócios do Grupo, deferidas pela Diretoria do Grupo Escoteiro.

Outro cuidado é, desde o início, ter em mãos fichas individuais onde serão registradas todas as informações sobre a vida escoteira das crianças, tais como progressão e atividades.

Essas fichas devem ser sempre atualizadas pelos escotistas.

2ª Reunião de Alcatéia

Início da Reunião

É interessante que o Chefe da Seção busque informações sobre as cerimônias da Alcatéia. Isso tornará mais fácil conduzir o cerimonial de abertura e encerramento da Alcatéia. Normalmente o cerimonial começa com o Chefe de Seção, acompanhado de seus Assistentes, chamando todos os lobinhos para se reunirem junto ao mastro da bandeira. Lá, formando em círculo, dá as boas-vindas às crianças, providencia uma pequena e simples inspeção, executa o hasteamento da bandeira com a participação de membros juvenis, e convida algum dos presentes para proferir a prece, que sempre deve ser de caráter ecumênico e voluntário.

Jogo 1 - Jogo Ativo: Kaa Versus Shere Khan

Preparação: Os lobinhos devem ser divididos em dois grupos que formarão em filas, um segurando na cintura do outro que está à sua frente, e que representarão respectivamente Shere Khan e Kaa. O lobinho que está por último tem amarrado atrás de si um sisal que se arrasta por uns dois metros pelo chão.

Desenvolvimento: Ao sinal o primeiro lobinho da fila que representa Shere Khan deve tentar capturar o último lobinho da fila que representa a Kaa e vice-versa. Assim, ao mesmo tempo em que tentam capturar, os grupos devem se proteger, sem que os lobinhos soltem as mãos. O jogo termina quando houver captura ou o interesse declinar. Se Shere Khan for mais ágil o comprimento de seu rabo pode ser aumentado, dificultando-lhe a mobilidade. O contrário pode ser feito se ele for muito lento.

É um jogo de cooperação para os elementos que compõem cada personagem, pois os mais rápidos têm que cooperar com os mais lentos e vice versa.

Também se pode variar o primeiro de cada fila.

Jogo de revezamento: A Cadeia da Fraternidade

Formam-se dois grupos com mesmo número de lobinhos. Os dois grupos formam duas filas paralelas distante entre si de dois a três metros. A uma distância de uns 10 metros a frente de cada fila marca-se um ponto (um objeto bem visível). A se iniciar o jogo o lobinho da frente sai correndo, dá a volta no ponto marcado e volta para fila, dá a mão ao segundo lobinho e ambos saem correndo de mãos dadas, fazem o percurso e voltam para pegar o terceiro lobinho e assim sucessivamente. Quando a corrente estiver formada com todos os lobinhos da equipe completa-se a última volta e retornam ao ponto inicial.

Tema: Fundo de cena – Povo Livre dos Lobos

Material necessário: cartazes com cenas da história de Mowgli, modelos dos personagens, pedaços de feltro coloridos, tesoura, cola para tecido, agulhas e linha (fantoques de dedo).

Duração: 60 minutos

Preparação da atividade:

O chefe responsável pela atividade deverá ler cuidadosamente a História de Mowgli. Ensaiar algumas vezes antes de contar aos lobinhos. Também deverá preparar os cartazes com as ilustrações que serão utilizadas no decorrer da narração.

Deverão ser confeccionados os modelos de fantoches com os personagens a serem copiados pelos Lobinhos.

Todo material deverá estar organizado antes do início da atividade.

Durante a atividade:

Relembrando a menção ao Livro da Jângal, na reunião anterior, os lobinhos serão colocados em um lugar confortável e o chefe responsável pela atividade contará a história de Mowgli utilizando cartazes que irão ilustrar a história.

Estes cartazes serão aproveitados na decoração e ambientação da sala de reuniões da Alcatéia, ou gruta, como a chamamos.

Após a história ser contada, os lobinhos deverão confeccionar fantoches de dedo dos personagens.

GRANDE UIVO

O Manual do Escotista do Ramo Lobinho apresenta o Grande Uivo como uma das importantes cerimônias realizadas pela Alcatéia, no início e no final de cada atividade.

Apresentamos a seguir a forma tradicional de realizar o Grande Uivo, sugerida no Manual do Lobinho, escrito por Baden-Powell, e na Ficha Técnica 01/2003.

Os Lobinhos estão formados em círculo de parada. O Escotista vai para o centro do círculo e indica o Lobinho que o auxiliará a conduzir o Grande Uivo, ficando de frente para ele. Vira-se para ele e manda a Alcatéia dar as mãos. Os demais Escotistas colocam-se atrás do Escotista que está conduzindo o Grande Uivo, por fora do círculo, mantendo-se em posição de firmes e acompanhando a cerimônia sem qualquer gesto.

O Escotista começa a cerimônia estendendo ambos os braços lateralmente como que formando uma cruz. Os Lobinhos abaixam ambos os braços ficando em posição de firmes.

O Escotista abaixa os braços até ficarem colados ao corpo. Os Lobinhos se abaixam ficando de cócoras sobre os calcanhares, com os dedos indicador e médio de ambas as mãos unidos, tocando o solo entre os pés com os joelhos afastados. No momento em que os dedos tocam o chão todos dizem em voz alta, juntos e ritmicamente:

-A-KE-LÁ FA-RE-MOS O ME-LHOR!

Depois disso os Lobinhos saltam como uma mola, ficando de pé no mesmo lugar colocando as duas mãos com os dedos indicador e médio unidos apontados para cima como duas orelhas de lobo. Aí o Lobinho indicado, que estará de frente para o Escotista perguntará a Alcatéia com toda a força de seus pulmões (o tom da voz deve ser de pergunta e não de afirmação), olhando sucessivamente para cada matilha, sem balançar a cabeça:

-ME-LHOR, ME-LHOR, ME-LHOR, ME-LHOR?

O que significa: Vocês farão o seu melhor possível?

Após o quarto melhor, os Lobinhos abaixam para o lado do corpo a mão esquerda (como que na posição de firme) e a mão direita agora na posição de saudação de Lobinho e gritam:

-SIIM! ME-LHOR, ME-LHOR, ME-LHOR, ME-LHOR!

Após isso, os Lobinhos abaixam também o braço direito, ficando na posição de firmes, para aguardando novas determinações.

O Escotista agradece com uma OBRIGADAALCATÉIA ou BOA CAÇADA PARA VOCÊS.

Deverão ser observados especialmente os seguintes pontos:

- a) Os quatro ME-LHOR iniciais, ditos pelo lobinho escolhido, devem ser fortes, claros e destacados e em stacato (cada sílaba nitidamente destacada das outras).
- b) O SIM deve ser ligeiramente arrastado (cerca de um segundo de duração é o bastante)
- c) Os quatro ME-LHOR que são respondidos pela alcatéia, devem ser como os primeiros ME-LHOR, fortes, claros e com stacato (cada sílaba nitidamente destacada das outras).

O Grande Uivo significa:

- a) Dar as boas vindas ao Escotista e mostrar que estão prontos a seguir as orientações dos Escotistas
- b) Renovar a Promessa
- c) Está comprovado que os lobos uivam expressando alegria de viver, por estarem juntos e também se reconhecerem como iguais.

A cerimônia do Grande Uivo deverá ser dirigida pelos Escotistas da seção.

Caça Livre

A caça Livre é uma cerimônia a ser feita somente no final da atividade. Seu significado é claro, daí por diante cada lobinho deverá tomar conta de si sem ter nenhum velho lobo a olhar por ele. A caça, portanto é livre: cada lobinho deve saber o que fazer.

A alcatéia esta em círculo com os chefes da seção fazendo parte dele.

O Chefe da seção diz: -“Alcatéia, Caça Livre!”

Todos os lobinhos viram-se à direita e dão um passo para fora do círculo inicial ficam firmes, fazem a saudação do lobinho e gritam:

- “Melhor possível”

A cerimônia encerra-se ai.

Saudação, Lema e Aperto de Mão.

Primeiro ensinar a Saudação com o sinal do Lobinho, Lema e contar a origem do Aperto de Mão: Baden-Powell, o fundador do Escotismo, foi um soldado inglês que serviu na África. Lá ele teve oportunidade de conhecer os Zulus, que como característica carregavam um escudo comprido e feito de couro de animais selvagens com a mão esquerda, e na mão direita levavam uma Lança muito afiada. Eles não se separavam desse escudo por nada, pois estavam sempre alerta aos diferentes perigos que os cercavam. Mas quando encontravam um amigo eles tiravam o escudo do braço, abrindo sua defesa, para cumprimentar com a mão esquerda. É por isso que os escoteiros se saúdam com a mão esquerda.

Em seguida ensinar e cantar a Canção - Amiguinhos do Caracol, na forma abaixo.

Esta canção tem o objetivo de reforçar a aprendizagem de saudação e aperto de mão. Forma-se os Lobinhos em círculo de parada e põe-se à vista de todos a letra da canção. Deve-se ensaiar a melodia até que todos tenham aprendido. Quando todos já souberem a canção, guarda-se o cartaz e começa-se a canção com os gestos.

Sou amiguinho do caracol que vai dando voltas mais e melhor

(o lobinho vai caminhando por dentro do círculo dando voltas em torno de si)

E passa por aqui lalá, e passa por ali lalá, até achar o reino do sol.

(passa por trás de um lobinho e pela frente de outro e assim por diante)

Dou-lhe a mão e olho assim

(pára na frente de um lobinho, faz o aperto de mão, olha para a direita e esquerda).

Te saúdo com muita atenção

(ainda com o aperto de mão saúda o Lobinho)

Dou-lhe um abraço mais e melhor sigamos a rota do caracol

(Dá um abraço no Lobinho e o puxa do círculo)

Este tipo de dança começa com um Lobinho que puxa um segundo. Em seguida cada um puxa mais um outro até que todos entram da dança.

Trabalho Manual: Cartão de Boas Vindas

O escotista distribui para cada Lobinho um pedaço de cartolina cortado nas formas de coração, ou flores, ou outra forma escolhida pelo escotista responsável pela atividade, e um lápis.

Cada Lobinho deverá fazer um desenho e uma frase de boas vindas. Exemplo: desenho de um rosto sorrindo com a frase QUE BOM QUE VOCÊ VEIO. Não esquecer de identificar o cartão.

Com o trabalho terminado o escotista recolhe os cartões e os distribui aos Lobinhos, de tal forma que cada um receba de volta não o seu cartão, mas o que foi feito por um companheiro desejando-lhe boas vindas a Alcatéia.

Jogo Final: Brincadeira de Lobo

Todos sabemos que os Lobinhos gostam de brincar tentando morder o seu próprio rabo, dando voltas para a direita ou esquerda. Neste jogo os Lobinhos formam em círculo de parada e dão as mãos. Se o escotista gritar DIREITA o círculo gira para a direita. Grita-se ESQUERDA o círculo gira para a esquerda. O escotista dificulta gritando variando os comandos para não ficar previsível.

Encerramento da reunião

Todas as reuniões serão encerradas com uma pequena cerimônia, que contém os mesmos elementos da cerimônia de abertura, e que deve terminar com o “Caça Livre”.

3ª Reunião de Alcatéia

Abertura:

Como de costume.

Jogo 1 (Ativo) - “Os caranguejos estio soltos”

Preparação: Em um local gramado marque duas linhas, com mais ou menos 6m de distância entre elas. O escotista cria um fundo motivador, dizendo que nesta região existem muito caranguejos, e que os lobinhos vão mostrar que são mais espertos, mais rápidos e conseguem correr mais que eles. Divida a Alcatéia em duas equipes, formando uma fila atrás de uma linha com cada uma delas. Todos devem colocar-se com os pés e mãos no chão, com a barriga para cima. Ao sinal o primeiro lobinho de cada fila corre até a próxima linha nessa posição, sem tocar outra parte do corpo no chão, e retornam às suas filhas, quando os próximos saem para fazer o percurso e assim sucessivamente. Ganha a equipe que primeiro completar a tarefa.

Canção com gestos - sugestão *Espírito de B.P. (vide cancionero).*

Jogo da Memória: Grande Fraternidade Mundial

Material: Símbolos escoteiros de diversos países (2 de cada país)

Duração: 15'

Desenvolvimento:

O chefe responsável pela atividade fala um pouco sobre a fraternidade escoteira mundial em seguida reúne as crianças em círculo, sentadas no chão e distribui as cartas contendo os símbolos escoteiros viradas para baixo. Na seqüência em que estão sentados, deverão tentar achar os pares. O lobinho que encontra um par tem direito à nova tentativa. Errando, passa a vez ao seguinte. O jogo prossegue até que todos os pares tenham sido encontrados. Será vencedor o lobinho que conseguir reunir o maior número de pares.

Jogo - CONHECENDO NOSSO GRUPO ESCOTEIRO (intelectual/social)

O chefe fala rapidamente aos lobinhos sobre o nome e a organização do Grupo Escoteiro, as outras seções, a diretoria do grupo, etc.

O chefe estipula um tempo p/ as tarefas serem cumpridas. Cada Primo (o líder de cada Matilha) recebe um envelope fechado contendo uma relação de perguntas, que para respondê-las os lobinhos terão que entrevistar membros da chefia e de outras Seções.

Dado o sinal de início os lobinhos abrem os envelopes e decidem como fazer (em grupo ou dividindo para cada lobo uma ou mais perguntas) e saem a campo p/ colher as respostas.

Ganha a matilha que trazer todas as respostas corretas, em primeiro lugar.

Como sugestão as perguntas podem ser: Quantos chefes masculinos? Quantos acima de 40 anos? Quantos gêmeos? Quantos membros de determinada tropa estão presentes, quantos irmãos em todas as seções, quantos chefes tem filhos no grupo, quantos escoteiros tem irmãos em outras seções, quantos casais trabalham como chefes, quantos chefes têm nome começando pela

mesma letra, quantos famílias tem pai/mãe e filho/filha trabalhando no grupo, etc.

Tema: Bandeira

Material: Bandeira Nacional – Bandeira da Alcatéia - adriças

Duração: 30'

Desenvolvimento:

Todo membro do movimento escoteiro deve conhecer a bandeira do seu País e saber preparar, hastear e arriar a Bandeira Nacional.

A fabricação da bandeira obedece a regras bem definidas por lei. Seja qual for o tamanho, este sempre será determinado pela largura do pavilhão que se divide em 14 partes, ou módulos iguais e o comprimento deverá compreender a medida de 20 módulos.

Mas o que é um módulo? O módulo significa uma unidade de medida da bandeira, ou melhor, toma-se por base a largura desejada da bandeira, divide-se em 14 partes iguais e cada uma destas partes será considerada uma medida ou módulo.

Portanto, para a confecção da Bandeira serão mantidas as seguintes proporções: a largura deverá ser de 14 módulos, o comprimento é de 20 módulos. Existem outras medidas importantes, mas, por hora, estas serão suficiente para os lobinhos.

Consideram-se Cores Nacionais o Verde e o Amarelo, que podem ser usadas sem quaisquer restrições, inclusive associadas a Azul e Branco.

Seguindo a atividade, o chefe responsável fala sobre a bandeira Alcatéia e lança um concurso para escolha de uma Bandeira que deverá ter a cor amarela que é a cor do lobinho.

Após, será ensinado como se faz o hasteamento e arriamento da bandeira.

Cerimônias de Lobinho BANDEIRA

A Alcatéia forma em círculo, sendo que o mastro da bandeira deverá fazer parte dele. O Chefe da seção ou outro Velho Lobo sempre deverá supervisionar a colocação da bandeira para verificar se ela esta presa na adriça de forma correta.

O chefe escolhe dois lobinhos que se aproximam do mastro. Um dos lobinhos fica junto o mastro, o outro fica afastado e tem nos braços a bandeira segurando a adriça logo abaixo do nó.

Forma-se assim, com a adriça, um triângulo retângulo.

Isto feito, o lobinho que estiver com a bandeira diz:

- "Chefe, bandeira Nacional pronta!"

O Chefe que comanda o hasteamento dirá:

- "Atenção Alcatéia, firmes! Bandeira Nacional em saudação! Iça!"

O Lobinho que estiver junto ao mastro vai puxando a adriça, de maneira uniforme. Quando a bandeira atingir o topo a adriça deve ser presa no mastro.

Enquanto isso é feito, o chefe comanda o descansar.

Os lobos que hastearam a bandeira fazem a saudação para a bandeira voltando em seguida para seu lugar no círculo.

Para o arriamento, os dois lobinhos indicados pelo chefe fazem a saudação à bandeira e dirigem-se ao mastro. A Alcatéia também forma o círculo da mesma forma que fez para o hasteamento.

Depois de formado o triângulo retângulo, o lobinho que recebe a bandeira diz:

- “Chefe, bandeira Nacional pronta!”.

O Chefe que está fazendo parte do círculo, comanda:

- “Atenção Alcatéia, firmes! Bandeira Nacional em saudação! Arria”.

A Bandeira desce devagar até que o Lobinho possa pegar a Bandeira. O Chefe comanda:

- “Firmes! Descansar”.

Os lobinhos desfazem o nó e dobram a bandeira entregando-a a um Velho Lobo, e retornam aos seus lugares.

Trabalho Manual - Trabalho sobre a história Irmãos de Mowgli

Preparação - Separe o material necessário com antecedência. Após as crianças serem lembradas da história que foi contada na semana anterior, deverão fazer um trabalho manual, desenho ou colagem onde retratem a passagem da história que mais gostaram.

Deixe o material em local onde todas as crianças possam utilizar. Conforme as crianças forem terminando, o escotista deverá conversar sobre o desenho, fazendo algumas perguntas, para verificar se houve compreensão da história.

Se possível coloque os desenhos (pelo menos até a reunião seguinte) em local visível (um painel ou na parede), e tome cuidado para não fazer comparações entre os trabalhos.

Jogo 2 - Avaliação da aprendizagem da reunião anterior - “Nossa Alcatéia”.

Formar as crianças em um círculo. O escotista dá um passo à frente, faz a saudação, diz o lema. Volta para o seu lugar, vira-se para a *direita*, cumprimenta quem está nesse lado com o aperto de mão escoteiro e diz: Olá, o *fulano* (referindo-se ao lobinho que está à sua *esquerda*) disse que vai fazer o “melhor possível”. O lobinho para quem isso foi falado deve repetir o que o Escotista fez, falando para quem está à sua direita e referindo-se a quem está a sua esquerda (ou seja, a quem lhe falou anteriormente) e assim sucessivamente até que todos tenham feito.

Canção

Escolha canção alegre, de preferência com gestos e movimentada.

Jogo 3 - “A caça e o caçador”.

Delimite a área do jogo.

Fundo de cena: No Jângal, as vezes os animais são a caça, outras vezes são os caçadores.

Desenvolvimento: Os lobinhos serão divididos em duas equipes. Cada equipe receberá um nome, como por exemplo: uma equipe de zebras e outra de búfalos. Para iniciar, os participantes devem formar em dois círculos concêntricos (cada equipe em um círculo), sendo que um círculo deve ficar separado um do outro a uma distância mínima de 2m (esta formação é só para dar início ao jogo). O escotista inicia o jogo dizendo o nome da equipe que está dentro do círculo (ex. Búfalos), estes saem tentando pegar a outra equipe (caso os lobinhos saiam do espaço delimitado, estão a salvo). Quando um búfalo pegar sua caça, o caçador deve segurar a mão da zebra que pegou. A equipe que está sendo caçada (Zebra) pode tentar salvar quem foi pego, sendo que para isso é necessário tocar na zebra apanhada. Quanto tocar, deve dizer: “salvo!”. Neste

momento, o caçador (búfalo) deverá soltar a mão do caçado (zebra) imediatamente, e a zebra deve fugir o mais rápido possível.

Alternadamente o escotista muda o nome da equipe, alternando de caça para caçador. O nome que ele disser é o caçador. Se no momento em que o escotista alterna o nome, dizendo: Zebra todas as zebras passam a ser caçadores, inclusive as zebras que estiverem presas (de mãos dadas). Neste momento, os búfalos é que são os caçados e que precisam ser salvos.

Encerramento da reunião

Todas as reuniões serão encerradas com uma pequena cerimônia, que contém os mesmos elementos da cerimônia de abertura, e que deve terminar com o “Caça Livre”.

4ª Reunião de Alcatéia

Abertura

Como de costume

Jogo 1 - “Jogo Ativo: Procurar Mowgli”.

Um lobinho representa Mowgli. Ele esconde-se em qualquer lugar no campo do jogo. Os outros lhe dão as costas. Eles não devem olhar. Contam em voz alta até 30 e depois se espalham para procurar Mowgli. O primeiro que o encontra grita em voz alta: “Guarda o Mowgli”. Todos se salvam correndo até seu covil. Se Mowgli pegar um, este se torna seu ajudante. Eles escondem-se juntos e o jogo continua até que todos sejam pegos ou decline o interesse.

O que é uma boa-ação?

“Fazer todos os dias uma boa ação”, não é apenas aquilo que de maneira natural e gentil devemos diariamente fazer. É algo mais: é fazer alguém feliz.

Quer dizer: cada dia prestar serviço a alguém. Não precisa ser algo grandioso, mas que seja o Melhor Possível sem receber nada em troca. Aceitar alguma coisa em troca é vender os seus serviços. É importante o lobinho entender que uma boa ação é simples e tenha vontade de praticá-la.

TEMA: CONHECENDO A BAGHEERA

Duração: de 45 a 60 minutos

Material: Roupas ou coisas estranhas que os velhos lobos possam vestir

- Elementos para se colocar na floresta como, por exemplo, painelas, bandeirolas, livros, etc.
- Cinco velhos lobos (escotistas).

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO: **Física**

OBJETIVOS DA ATIVIDADE:

- Conhecer os valores e características que estão associados com o personagem Bagheera, e
- Conhecer em forma básica a técnica de espreitar (observar com atenção).

OBJETIVOS EDUCATIVOS A QUE CONTRIBUI:

Infância média:

- Descobre a possibilidade de movimento que é possível com seu corpo;
- Descobre e valora a utilidades de seus sentidos;

Infância Tardia:

- Participa em atividade que desenvolvem suas qualidades motrizes de coordenação, equilíbrio, força, agilidade, velocidade e flexibilidade;
- Utiliza seus sentidos como meio para relacionar-se com o mundo exterior.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Antes de começar o jogo, devemos preparar o ambiente em que se desenvolverá. Este deve ser de preferência uma floresta frondosa, para que pareça com a selva onde vivia Mowgli. Nesta selva se buscará um ponto que seja visível de vários lugares, que será o centro do lugar do jogo, onde ficaram dois velhos Lobos, que serão as PRESAS, estarão parados com roupas estranhas, pintados, fazendo gestos ou com qualquer coisa que seja fácil de ser recordado pelos Lobinhos. Em todos os pontos ao redor das presas haverá “objetos raros” ou incomuns pendurados em árvores (painéis, livros, etc.). Também participam mais dois velhos Lobos, mas que serão os PREDADORES de lobinho (podem ser tigre, homens armados, etc.).

Para a motivação do jogo, um dos Velhos Lobos, até mesmo a Bagheera, deverá contar alguma das caçadas de Mowgli e as coisas que servia saber para sobreviver na selva. Este relato serve para, a grosso modo os dois objetivos que tem esta atividade, destacando a importância destes aspectos para o povo da Selva e para a vida de Mowgli e ainda a vida diária de cada um dos lobinhos, associando a técnica de espreitar (observar com atenção) com a paciência, a observação e o controle sobre os sentidos.

O Jogo em si consta do seguinte: Os lobinhos serão eles próprios, os lobos, que estão caçando suas presas, que estão pela selva, Sua missão será encontrá-las para observar como estão vestidas, que fazem, etc. Igualmente aos lobos verdadeiros devem Ter cuidado para que suas presas não os vejam, pois senão fugiriam, Os lobinhos não podem ser vistos pelas duas presas, pois caso contrário ficam eliminados do jogo e devem voltar para o ponto de partida. Também como bons caçadores, devem observar qualquer objeto raro que encontrem em seu caminho, e o mais perigoso: devem cuidar-se com dos predadores que gostam de caçar lobos e que estão rondando pela selva, se forem vistos pelos predadores morrerão, e desta forma devem voltar ao ponto de partida. O Jogo pode ocorrer de forma individual ou por equipes. Ao final de um determinado tempo, reúne-se todos os lobinhos e pede que estes façam um relatório do que observaram durante a caçada.

Jogo 2 - “Jogo de Círculo: Os animais do Jângal”.

Em círculo, os lobinhos sentados, recebem do escotista, em segredo, o nome de um animal do Jângal. Depois, um de cada vez, deverão levantar e imitar com mímica o seu animal. Os demais lobinhos deverão tentar adivinhar qual é o animal?

Ao final, o escotista deve fazer algumas perguntas sobre a história Irmãos de Mowgli, corrigindo e acrescentando se for necessário.

Canção - Bagheera

*Ela é Bagheera, e é pantera negra
Ela é Bagheera, ensina Mowgli a caçar
Seus olhos verdes brilham no escuro*

E ela é negra como a noite sem luar

*Foi ela quem, na roca do conselho
com voz macia deu um salto e falou
Direito pra dizer algo não tenho
Mas dou um touro pro garoto aqui ficar.*

Dramatização - Tema: E na Jângal o assunto é: A chegada do filhote de homem

Concede-se um tempo de 15 minutos para que os lobinhos preparem um esquete (apresentação teatral rápida) sobre a chegada de Mowgli na Alcatéia. Os escotistas devem ajudar para que todos assumam um papel. A apresentação não deve durar mais do que 2 minutos.

Jogo Final - Lá vem o Lobo (quebra-canela em círculo)

Dispõem-se as crianças em círculo. No centro fica um lobinho segurando uma das pontas de um cordel em cuja extremidade amarra-se um saquinho cheio de algum material macio e mais pesado. Dado o sinal de início, o lobinho do centro fará girar o cordel próximo ao chão, junto aos pés dos jogadores que deverão saltar no mesmo lugar cada vez que o cordel passar por ele, procurando evitar ser tocado. Aquele que não for tocado substituirá o lobinho do centro.

Encerramento da reunião

Todas as reuniões serão encerradas com uma pequena cerimônia, que contém os mesmos elementos da cerimônia de abertura, e que deve terminar com o “Caça Livre”.

5ª Reunião - Excursão ou Passeio da Alcatéia

Esta atividade vai exigir da equipe de escotistas uma preparação e programação prévia, considerando todos os passos que são muito bem explicados no Manual do Escotista Ramo Lobinho, incluindo autorização por escrito dos pais e da diretoria do Grupo Escoteiro.

Em primeiro lugar escolha com antecedência um local para a visita da Alcatéia. Lembre-se que o objetivo dela é a prática de uma boa ação coletiva. Portanto o local escolhido deve oferecer esta possibilidade.

O local ideal também deve oferecer pontos interessantes para serem visitados pelos lobinhos e deve também ter um local onde possa ser servido um lanche.

Prepare os lobinhos para este passeio. Já que o objetivo é a boa ação, eles devem preparar a boa ação. Pense e discuta com os lobinhos as possibilidades de boa ação, tais como ajudar a limpar um quintal, levar alimentos, roupas ou material de higiene para pessoas carentes. Também existe a alternativa que os lobinhos pratiquem recebam em suas matilhas crianças carentes que participarão de jogos ou canções, ou mesmo que a alcatéia prepare uma pequena peça de teatro ou canções para apresentar ao público local.

Verifique o modo de chegar ao local e providencie transporte (de preferência pais de apoio)

Selecione canções para o passeio.

Selecione (nas fichas) um jogo para aplicar no local (se houver condições de tempo e local)

Antes do encerramento, sente-se em um local agradável com as crianças e faça uma avaliação da atividade. Pergunte se gostaram, se acharam que fizeram uma boa ação, se gostariam de fazer um novo passeio e coisas semelhantes.

TEMA: Engenhosos como KAA

DURAÇÃO: 40 minutos

Desenvolvimento da Atividade:

O Escotista responsável pela atividade leva os lobinhos para um lugar agradável, preferencialmente, um bosque próximo ao Grupo Escoteiro, coloca-os em círculo e conta o capítulo do “Livro da Jângal” que trata de aventuras de Mowgli com os macacos – ou os Bandarlogs.

Mowgli que foi criado com lobos, faz parte da alcatéia e vive na melhor harmonia com os animais da jângal. Um dia ele disse a Baloo, o urso e a Bagheera, a pantera, que gostava imensamente dos Bandarlog, os macacos, pois os achava vivos e alegres.

Baloo explicou-lhe que não tinha razão e que não quisesse negócios de qualquer espécie com os Bandarlog. Eles não têm leis como os lobos, Julgam-se espirituosos e espertos, mas não passam de bobalhões que nada sabem. Muitos se gabam de que pretendem fazer e, no entanto, nunca fazem nada. Somente conversam e proseiam em lugar de trabalhar. São maus e sujos.

Um dia, os Bandarlog roubaram Mowgli. Quando ele fazia para si um abrigo de galhos e cipós os macacos imaginaram que seria ótimo obriga-lo a ensinar-lhes a construir suas casas. Um belo dia, enquanto ele dormia, aproximaram-se sem ruído e raptaram-no.

Lançaram-se para cima das árvores e, saltando de árvore em árvore, levaram-no para muitas léguas de distância, a fim de separa-lo de seus amigos.

Conforme ia sendo levado, Mowgli lançava o Grito da jângal a fim de chamar em seu auxílio

outros animais. Avistou Chil, o Abutre, que viu o que se passava, observou o lugar onde os macacos levaram Mowgli e foi avisar Baloo e Bagueera. Os dois lançaram-se pela floresta em direção à rota seguida pelos macacos. Encontraram, por acaso, Kaa, a grande serpente. Era de natureza afável, velha e pouco lenta nos movimentos, mas estava com fome, pois ainda não tinha jantado e não foi difícil convence-la a juntar-se ao grupo para caçar os Bandarlog.

Bagheera revelou-lhe que os macacos tinham dito coisas insultuosas a seu respeito, que a tinham chamado “estúpida minhoca covarde”. A velha Kaa não se zanga facilmente, mas esta falta de respeito a encolerizou muitíssimo.

Foi uma luta heróica. Quando a Kaa apareceu dando cabeçadas e aumentava o pânico com terríveis silvos, pois todos os macacos sabiam que eram o lanhe favorito das grandes serpentes. Tomados de medo deram meia volta e fugiram rapidamente.

Na Clareira, Kaa começou a fazer curiosos movimentos em círculo e volteios. Silvando, ela chamou os macacos que estavam dependurados nos galhos das árvores próximas e anunciou que iria iniciar da Dança da Fome.

Os macacos curiosos, não puderam resistir da tentação de contemplarem as mil voltas e reviravoltas da serpente, esqueceram tudo, como sempre, e convidados por ela tomaram parte da dança. Foram se aproximando de vagar; quando estavam bem perto, a serpente enrolou-os e depois os abocanhou até ficar saciada.

Graças à extraordinária força da Kaa e sua engenhosidade conseguiram resgatar Mowgli.

Ao término da história, o escotista convida as crianças para a Dança da Fome da Kaa que se desenvolve da seguinte maneira:

Um escotista representa a cabeça de Kaa e o resto da Alcatéia faz fila uns atrás dos outros, cada um com as mãos nos ombros do que vai à frente e seguindo a cabeça onde quer que ela vá; movendo-se tão vagorosamente quanto seja possível e no mesmo passo.

Vão formando um caracol. Durante todo o movimento, os lobos devem se manter silvando e andando deslizado os pés, sem o menor ruído, de modo que o conjunto seja semelhante ao de uma serpente desleixando na relva. De tempos em tempos um silvo mais forte. A Serpente enrola-se e desenrola-se algumas vezes. O escotista comanda “Bandarlog”, a este grito, cada lobinho corre para um lado imitando macacos. Todos começam a fazer as asneiras que macacos são capazes de fazer.

Ao novo comando do Escotista “Kaa” os macacos ficam gelados de horror e ficam “grudados” no lugar. O chefe então, parado, com os braços estendidos à frente e cabeça baixa, balançando o corpo lentamente, para frente e para trás, da um silvo, e todos os macacos, dão um passo a frente. Ele aponta uma vítima que assustada rasteja passando entre suas pernas e esta “engolido”, indo então formar uma fila atrás da Kaa que vai engolindo um a um todos os macacos.

Quando todos entrem novamente na formação do corpo da Kaa, ela move-se vagorosamente, formando um círculo e deita-se então para dormir depois da pesada refeição.

6ª Reunião de Alcatéia

Abertura

Como de costume

Jogo 1 - Tocar As Cores

Fundo motivador: Comentar que os lobinhos na Jângal gostam muito de correr e mexer/tocar nas coisas mais estranhas que eles vêem.

Desenvolvimento: Após as instruções os lobinhos formarão por equipes em frente ao escotista. O escotista dirá uma cor e dará um sinal, e todos os lobinhos deverão ir o mais rápido possível tocar em alguma coisa que seja na cor citada, voltar e formar. A primeira equipe que conseguir marca um ponto. Repetir o procedimento 4 - 5 vezes. Os lobinhos não podem tocar ninguém da Alcatéia, somente pessoas e objetos externos à alcatéia.

Canção: “Para ser Lobinho” - use o cancionero

Atividade: Sábios como Baloo

Duração: 90 minutos

Material: aparelho de CD ou Toca fita, 2 bacias pequenas, 2 esponjas, 1 pacote de canudinhos de refrigerante, 3 saquinhos de chá, 20 copinhos de café, 3 pedaços de bambu 1,30 m, 2 baldes, lenha para uma pequena fogueira ou braseiro, filtro de água: garrafas de refrigerante vazias, carvão areia grossa, areia fina, pedra de rio, retalhos de tecido.

Desenvolvimento da Atividade:

Ao serem recepcionados ouvirão a história “Como apareceu o Medo”. Através da utilização da gravação da história em CD ou Fita Cassete.

Como apareceu o medo

Tudo começou quando as chuvas de inverno falharam quase inteiramente, e Ikki o porco espinho, encontrando-se com Mowgli numa clareira de bambus reclamou das condições do tempo.

- *Que me importa semelhante coisa? Disse Mowgli.*
- *Agora nada, respondeu Ikki, mais tarde veremos. Diga-me irmãozinho, ainda aparece água no fundo da Roca das Abelhas?*
- *Não. A tola da água está acabando. Mas não vou perder meu tempo pensando nisso.*

Mowgli contou para Baloo sua conversa. O urso assumiu um a expressão séria e falou para si mesmo:

- *Se eu fosse sozinho, mudava-me antes que os outros procurem faze-lo. Infelizmente, querer viver entre estranhos sempre acaba em luta. Luta que pode ser ruim para o filhote de homem.*

Aos poucos o calor asfixiante invadia o coração da Jângal. Esturricava a vegetação. Lagoas esgotavam-se, as plantas sumiam. Os musgos desprendiam-se das rochas, deixando-as calvas e quentes como as pedras do deserto.

Adivinhando o que estava por vir pássaros e macacos já tinham emigrado para o norte. Cada dia mais cerdos e veados se aproximavam mais castigados. Só Chill, o abutre engordava. Havia muita carniça!

Mowgli que não havia conhecido a fome estava tendo que procurar mais e mais pelo seu alimento. Todas as criaturas da jângal tinham pele sobre os ossos. O pior, porém era a falta d'água.

O calor aumentava sempre, fazendo desaparecer toda umidade. Por fim o Waingunga, já muito baixo, tornou-se a única reserva d'água.

Quando Hathi, o elefante selvagem, viu no centro do leito a sombra azulada de uma rocha que emergia, reconheceu nela a Roca da Paz. Ergueu a tromba e proclamou a Trégua das Águas, como seu pai havia feito 50 anos antes.

Veados, porcos-do-mato e búfalos repetiram seu grito como um eco, espalhando o tremendo aviso.

Segundo a lei da jângal, é proibido matar nos bebedouros quanto à trégua das águas vigora porque beber água é mais importante que comer.

É proibido a todos caçar nas horas de matar a sede.

Numa noite, Mowgli veio procurar o frescor e saciar a sede. Ele também estava muito magro com aparência de dar dó. Apenas o olhar, continuava firme e calmo. É que Baheera, sua conselheira, não parava de recomendar que agisse com calma, que não entrasse em desespero.

Encontrou Hathi, o elefante selvagem, guardião da Trégua das águas que tinha ao seu redor seus filhos magérrimos. Lá estavam também veados, porcos-do-mato e búfalos, do outro lado, os comedores de carne – o tigre, os lobos, a pantera, o urso.

- *Vivemos realmente sob uma lei, disse Bagheera quanto entrou na água vendo os gamos e o rebanho de cerdos assustados.*

Apesar do mal estar existente todos respeitavam a paz exigida pela trégua das águas. Estavam todos brincando na água quando apareceu Shere Khan, o tigre manco.

Deteve-se um momento para gozar a sensação que sua presença causara entre os gamos da margem oposta. Rosnou....

- *A Jângal transformado em ninho de filhotes nu!... Olha para mim filhote de homem!*

Mowgli olhou, ou melhor, encarou o tigre com tal insolência que após um minuto Shere Khan baixou a cabeça incomodado. Ficou o tigre resmungando:

- *Filhote de homem isto, filhote de homem aquilo. Fosse homem ou filhote teria medo. Deste modo da próxima vez terei que lhe pedir licença para beber água. Argh!*
- *Esse tempo virá, disse Bagheera, com os olhos fixos nos olhos do tigre. Virá. Mas Shere Khan, que novo crime acabas de cometer?*
- *Homem! Respondeu. Matei um homem não faz uma hora.*

Todos murmuraram "Homem! Ele Matou um Homem!". E os olhos de todos se dirigiram para Hatti, o qual continuou alheio a tudo.

- *Numa época destas matar homem! Não é covardia? Murmurou Bagheera com desprezo.*
- *Matei por prazer, não por necessidade, rosnoou o tigre, fazendo com que Hatti olhasse*

em sua direção que falou:

- *Mataste por gosto?*
- *Sim. Era meu direito e estava em “minha noite de caça”, tu sabes oh! Hatti.*
- *Sei, sei, murmurou Hatti. Se já acabaste de beber vai-te então. O rio é bebedouro, não esgota. Nenhum ser, além do tigre aleijado seria capaz de vir esnobar seu direito numa época como esta.*

Shere Khan retirou-se. Sabia que nos momentos supremos quem diz a última palavra é o elefante.

- *Que direito é esse a que se referiu Shere Khan? Perguntou Mowgli.*
- *Trata-se de uma velha história, respondeu Hatti.*
- *Sabem meus filhos, que nada tememos mais que os homens. No começo da jângal, convivíamos harmoniosamente sem que um tivesse medo do outro. Não nos alimentava-nos senão de folhas, flores, frutas e cascas. O senhor da Jângal era Tha, o primeiro dos elefantes. O povo da Jângal constituía um grande família. No entanto eram preguiçosos e não queriam ter que sair do seu lugar para procurar alimentos.*

Como Tha vivia ocupado fez do primeiro dos tigres mestre e juiz da jângal. Naquele tempo, o primeiro dos tigres comia ervas e frutas e tinha uma bela pelagem amarela. Todos lhe respeitavam e sua palavra era lei.

Certa noite houve uma disputa entre dois gamos. Os briguentos vieram à presença do primeiro dos tigres. Durante o debate um dos gamos o machucou com os chifres e esquecido de que era juiz, o tigre lhe quebrou o pescoço com um valente munhecação. Ninguém havia morrido até aquela noite.

Desconheciam a morte. O Primeiro dos tigre, vendo o que havia feito e sentindo-se alucinado pelo cheiro do sangue, fugiu desesperado. Tha voltou e quis saber quem havia matado o gamo. Ninguém respondeu. Tha então ordenou que os cipós e árvores de galhos baixos marcassem o matador, de modo que pudesse ser reconhecido. Nomeou o Macaco Gris como chefe do Povo que não demorou a trazer a desordem para a Jângal.

Tha reunindo todos novamente disse:

- *O primeiro mestre trouxe a morte a Jângal, o segundo a desordem. É tempo de terem uma lei que não poderá ser quebrada ela é o medo. Vocês irão descobrir do que se trata.*

Certo dia os búfalos, apareceram com a notícia de que encontraram o medo no meio da floresta. Era uma criatura sem pelo e que andava em pé. Todos foram para lá, e saíram assustados quando o medo deu um hurro.

O primeiro dos tigres quando soube, disse que iria encontrar-se com o medo e quebrar-lhe o pescoço. Andou toda à noite a procura dele, foi então marcado pelos cios e pelos galhos das árvores, ficando com listras na sua pelagem amarela.

Quando o avistou o tigre teve medo do pelado e voltou miando para os pantanais.

Tha ouviu e perguntou porque estava magoado. O tigre humilhado lembra a tha que ele já fora chefe da jângal e que muito havia feito pelo seu povo.

Tha então, lhe garantiu:

- *Por uma noite em cada ano tudo seria como antes da morte dos gamos. Nessa noite, se encontrares o Pelado, cujo nome é homem, não terá medo dele. Ele sim terá medo de ti. Nessa noite de medo para o homem, seja generoso com ele, porque já sabes o que é o medo.*

No entanto, o primeiro dos tigres, lembrando-se que fora humilhado pelo pelado, jurou vingar-se. Pariu em direção a gruta e matou o homem.

- *O que fizeste, oh Tigre?! Onde está a tua generosidade? Perguntou Tha.*
- *Matei o medo. Respondeu o Tigre.*
- *Louco. O que fizeste foi desatar os pés da morte. Tu acabas de ensinar o homem a matar./*

O primeiro tigre era valente e exigiu que ainda lhe fosse permitido se dono da uma noite.

Tha garantiu que não iria quebrar sua promessa, mas que não tardaria o homem aprenderia também a matar.

Outro homem apareceu com uma lança e feriu o primeiro dos tigres nos flancos.

Agora, quando o tigre encontra o homem na sua noite, ou mata ou morre.

Mowgli que não perdeu uma única palavra do que lhe disse Hatti exclamou:

- *Oh! Agora entendo porque Shere Khan me mandou que olhasse para ele! Queria ver se eu não ficaria com medo dele também. Como sustentei seu olhar, deve estar pensando que pertenço mesmo ao povo Livre.*

Após ouvirem a história, desenvolve-se a atividade, conforme a explicação a seguir.

Os Lobos serão orientados a procurar escolher o caminho que quiserem, podem seguir para a direita ou para a esquerda após cada atividade. Cada opção poderá ser a certa ou não. Eles terão que fazer sempre uma escolha.

Caminho a direita e caminho à esquerda: Primeira atividade

Os lobinhos que optarem pela direita deverão montar um quebra-cabeça que apresenta a imagem de um rio totalmente poluído. O Chefe responsável irá fazer um breve comentário sobre a necessidade da preservação e dos cuidados que devemos ter. Neste caso, mostraremos o que acontece se as pessoas não tomarem consciência da sua responsabilidade e que a falta de água será uma realidade.

A outra opção, os levará para uma atividade semelhante, só que deste lado o quebra cabeça mostra uma nascente preservada. O chefe irá salientar a existência dessas nascentes e o quanto precisamos batalhar para que elas sejam preservadas.

Saindo da 1ª opção

Escolhendo ir pela direita:

Jogo nº 1 – estamos racionando a água. Precisamos que o uso da água se torne cada vez mais racional. As torneiras não fiquem abertas, os banhos não sejam demorados, não desperdicemos a água.

Neste jogo, os lobos irão enfrentar um grande racionamento de água. O banho só poderá ser feito de bacia. Eles não poderão mais usar o chuveiro porque tem deixado muito tempo ligado, enquanto brincam, enquanto se ensaboam, distraídos.

Haverá uma pequena bacia colocada a uma certa distância. 5m mais a diante, um balde com água e uma pequena esponja.

Um lobo da equipe por vez deverá correr até o balde, encharcar a esponja, espreme-la na bacia, e entregar a esponja para o seguinte da equipe.

Vence a equipe que tiver terminado a tarefa antes.

Conversar com os lobos sobre a dificuldade encontrada.

Escolhendo ir pela esquerda

Jogo nº3 – O fundo de cena também é o mesmo que o anterior, só que desta vez os lobos cuidaram de utilizar a água de forma racional e ela está à disposição deles. A única dificuldade que terão será correr até o local indicado através de um jogo de revezamento para pegar a sua porção de chá.

Os lobos só poderão tomar do líquido precioso após todos terem sido servidos. Deverão fazer um brinde saudando o uso racional da água.

Saindo da 2ª opção

Escolhendo ir pela direita:

Chegará junto dos lobinhos que escolheram ir pela esquerda na 1ª opção. Atividade descrita acima.

Escolhendo ir pela direita:

Jogo nº 2 – O Fundo de cena será o mesmo que o anterior. Neste caso, está faltando água para os afazeres domésticos, como: lavar louça, cozinhar, escovar os dentes, lavar roupa, etc. A única reserva de água existente fica a quilômetros de distância e eles deverão ir buscar.

Um lobo da equipe por vez deverá correr até o recipiente que contém água, encher o canudinho e trazer para encher a garrafinha. Após, o seguinte deverá realizar a mesma tarefa até que tenham completado a garrafinha.

Terceira Atividade –

Haverá apenas um caminho à ser seguido. Desta feita, será falado sobre a importância da reutilização dos recursos hídricos. Mostraremos que existem varias maneiras fáceis de recuperarmos a água. Uma delas é através da confecção de um filtro que pode ser natural como existem muitos, ou feito com a reutilização de alguns objetos descartados por nós.

O chefe responsável explicará aos lobinhos a confecção de um filtro de água.

Encontra-se um recipiente, que pode ser uma garrafa de refrigerante cortado o fundo. Coloca-se um pedaço de tecido, carvão, areia fina, areia grossa, pedras pequenas e pedras maiores.

Podemos demonstrar que este filtro, de confecção simples pode servir para recuperarmos a água a ser utilizada para molhar as plantas, lavação de calçadas, etc.

Quarta atividade

Apenas um túnel estará à frente dos lobos. Como eles já estão mais conscientes, sabe qual o caminho devem seguir.

Neste momento, os Lobinhos encontram um Escotista, que estará usando uma máscara, representando o urso Baloo que fala sobre a importância do cumprimento das leis. Ele diz:

“Quando os tempos estão difíceis é quando melhor se prova a lealdade à lei.

Quando Mowgli lhe perguntou

_Baloo, por que é importante obedecer à lei? Ele Respondeu:

-É bom obedecer porque a lei foi feita pensando no que é melhor para todos.

Mowgli disse:

-Se fizermos as coisas pensando apenas no que é melhor para nós mesmos seríamos como os Bandarlog, que não respeitam aos demais e a quem ninguém respeita, não é verdade?

- Verdade, maninho, respondeu Baloo, por isso é importante respeitar à lei, porque é importante respeitar ao próximo.”

Seguindo deverá apresentar um grande cartaz contendo as leis do Lobinho. O chefe mantém um diálogo com as crianças sobre cada um dos artigos e sua importância.

Jogo - A LEI DO LOBINHO NO BALDE (caráter)

Coloca-se num balde (tantos baldes quanto forem as matilhas), 5 pedaços de papel dobrado, com os 5 artigos da Lei do Lobinho, um lobinho sairá correndo até o balde, pegará um papel, abrirá e irá sem falar interpretar aquele artigo da Lei do Lobinho para sua matilha, que deverá descobrir que artigo é este, quando a matilha acertar, este lobinho, deve deixar o papel dobrado de volta no balde, e correr até sua matilha, bater na mão do segundo lobinho, que irá repetir o processo, até que todos os lobinhos da matilha tenham interpretado um artigo da Lei.

Encerramento:

Agora que os lobos já sabem qual a opção correta devem fazer seu melhor possível para cumprir as leis, cuidar para ajudar a preservar a água em nosso planeta. A partir desta atividade serão também responsáveis porque sabem o que podem e devem fazer. Só não farão se não quiserem.

Artigo da Lei - O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos.

Perguntar o que os lobinhos entendem por este artigo, colocando depois que um “Velho Lobo” é sempre aquele que tem mais experiência do que os lobinhos, aquele que vai ensinar alguma coisa boa, alguma coisa que seja para o bem dos lobinhos.

Grande Uivo

Exercitar o Grande Uivo, enfatizando seu significado e procedimentos.

Boa Ação em casa

Verificar se os lobinhos compreenderam os conceitos da Boa Ação. Perguntar sobre o que entendem por boa ação. Depois de ouvi-los, explicar sobre a diferença daquilo que é dever em

casa e aquilo que é boa ação. Lembrando que nunca se faz uma boa ação esperando algo em troca dela. Na boa ação se faz algo bom para alguém, sem esperar nem mesmo um “muito obrigado”. Propor que cada lobinho faça, durante a semana, uma ou mais boas ações em casa, na escola ou rua, sem que ninguém perceba muito, e que as relate na próxima reunião da Alcatéia.

Jogo 2 - Telefone da Jângal

Fundo motivador: Comentar que na Jângal os lobinhos se comunicam falando as coisas um para os outros, e que quando as distâncias são muito grandes eles gritam para o outro, sempre cuidando para que a mensagem recebida seja passada da forma mais correta possível.

Desenvolvimento: Os lobinhos formarão em fila indiana em frente ao escotista, distantes um do outro cerca de 1 metro. O escotista dirá uma frase curta no ouvido do primeiro, que vai virar-se para trás e repetir no ouvido do segundo, e este no do terceiro e assim por diante, até que o último receba a mensagem, quando então ele gritará para o escotista o que ele ouviu. Se a frase vier muito errada, o escotista deverá dizer outra. Após duas ou três vezes encerrar o jogo. A primeira frase deve ser mais fácil, e a última mais difícil.

Trabalho Manual Porta Lápis:

Material:

- uma lata de refrigerantes para cada lobinho, já sem a tampa e aparadas as rebarbas;
- papel camurça de cores variadas, para revestir as latas;
- lápis de cor comum e de cera;
- tesouras;
- cola colorida e branca.

Desenvolvimento: com o material os lobinhos deverão recortar o papel camurça de forma a poder cobrir toda a volta da lata. Após, poderão desenhar, colar outros recortes na folha que cortaram antes, de forma a decorar o revestimento da lata. Então, deverão colar a folha na lata e terão um bonito porta lápis.

Jogo 3 - Transportando na Jângal

Material: chocolate tipo “Bis” (o número de participantes)

Fundo motivador: Comentar que os lobinhos na Jângal andam sobre as quatro patas e por isso eles carregam as coisas com os dentes.

Desenvolvimento: Serão marcadas duas linhas numa área aberta, preferencialmente gramada, a uma distância de 10 metros uma da outra. No lado de uma das linhas serão formadas duplas, uma ao lado da outra. Um lobinho deverá estar de pé segurando os pés do outro, que estará apoiado nas mãos com o chocolate na boca. Ao sinal eles deverão ir desta forma até passar a outra linha, quando estão trocarão de posição e voltarão da mesma forma até cruzar a linha de partida. A dupla que chegar primeiro será considerada como os Lobinhos mais rápidos para transportar coisas

Encerramento:

Realizar o cerimonial de encerramento como já é de costume da Alcatéia

7ª Reunião de Alcatéia

Abertura

Como de costume

Jogo 1 - “Espelho meu”

Desenvolvimento: Num local plano a Alcatéia forma um círculo. Um lobinho fica no centro. Os componentes do círculo vão marchando, cantando uma canção ou batendo palmas. Ao sinal do escotista, o lobinho do centro coloca-se na frente de um dos lobinhos do círculo e executa ações que o outro deverá imitar, como se estivesse em um espelho. Ex: se o lobinho do centro estender o braço esquerdo o lobinho que estiver imitando deverá estender o braço direito. Após uma série de ações, o lobinho do centro fica no lugar do círculo e quem o imitou vai para o centro, trocando de lugar, e o jogo reinicia. até que todos participem.

Jogo 2 - “Lá vai a bola”

Desenvolvimento: Os lobinhos são formados em duas equipes Os lobinhos de cada equipe deverão formar uma fila reta, com uma distância de um passo entre cada um. Os primeiros de cada equipe recebem uma bola, que seguram com as duas mãos. Ao sinal do escotista devem começar o jogo. O primeiro passa a bola para o segundo, levantando o braço acima da cabeça e entregando nas mãos do de quem está atrás por sobre a cabeça, e assim sucessivamente até chegar ao final da fila. Quando o último da fila receber a bola, corre até a frente, se coloca como primeiro da fila e passa a bola, da mesma maneira, ao de trás. Assim acontece, sucessivamente, até que o lobinho que originalmente estava a frente da fila volte ao seu lugar.

Atividade: Rikki-Tikki-Tavi

Duração: 30 minutos

Desenvolvimento social e afetivo

Objetivo da atividade:

- Perceber a importância do trabalho feito em equipe para obtenção da realização pessoal
- Desenvolver a cooperação

Objetivos educativos (desenvolvimento social)

Infância Média

*Aceito a opinião de meus companheiros

*Trato com carinho os demais

*Converso e me integro com os demais

Infância Tardia

*Sou cada vez mais amigo de meus amigos e aprecio igualmente os demais companheiros

*Trato a todos com igualdade e respeito

*Estou sempre disposto a ajudar os demais

Material necessário:

2 quebra – cabeça com a figura do Riki-Tikki- Tavi - 3 balões gigantes, 12 fita de tecido para amarrar nos balões, 4 balões pequenos, kit de pintura para rosto(tinta),2 mesa

Desenvolvimento da atividade:

A família de Ted está prestes a ser destruída pela serpente. A esperança está no mangusto que é muito astuto e muito corajoso, mas se encontra longe neste momento. Temos que encontra-lo e ajuda-lo a salvar a família de seus amigos.

Após explicação sobre o fundo de cena e a divisão das matilhas, cada uma delas receberá um modelo de símbolo que deverá ser pintado na testa de cada integrante da equipe.

Assim que a matilha estiver pronta, recebem um envelope indicando o lugar onde devem procurar pelo RTT(balão gigante com cordões). Ao encontrarem o balão, deverão atá-lo ao punho de cada membro da equipe e, sem toca-lo, conduzi-lo até o local de início do jogo.

Neste ponto, devem desatar os cordões e estourar o balão para retirar as peças de dentro dele e montar o quebra-cabeças no local indicado.

Será declarada vencedora a equipe que terminar primeiro.

Após o jogo, conversamos com as crianças sobre a atividade, mostrando a necessidade de cooperação na realização da tarefa.

Atividade: Roca de Conselho

Duração 30 minutos

Desenvolvimento da Atividade:

Quando a Alcatéia precisa tratar de assuntos importantes, se reúne na Roca de Conselho.

Participam, dessa reunião os escotistas, lobinhos da Alcatéia, mesmo os entraram há pouco tempo e ainda não fizeram a Promessa.

E é assim, porque, em se tratando de assuntos importantes, todos devem opinar. É na Roca de Conselho que se resolve, com a presença de todos, sobre a programação para as próximas semanas, sugeridas pelos Velhos Lobos, da mesma forma como se ordenam as atividades que a própria Alcatéia escolheu para o período.

Faremos nossa primeira Roca de Conselho.

Escolheremos um local, onde daí para diante acontecerão todas as Roca de Conselho da Alcatéia. Todos sentados em círculo, o Escotista responsável pela seção, faz a abertura, contando o final da história de Rikki - Tikki – Tavi. Em seguida, faremos uma pequena avaliação de nossas atividades até aqui. Devemos incentivar que todos falem, obedecendo a vez, ouvindo o que todos tem a dizer.

Colhemos alguma sugestão dos para ser realizada durante nosso Acampamento.

Cantamos o Hino do Lobinho, e encerramos a Roca de Conselho.

Traje/Uniforme

Traje ou Uniforme: O escotista dará explicações sobre o uniforme ou traje escoteiro, conforme utilizado pela Alcatéia. Poderá utilizar-se de um cartaz ou de uma criança usando o traje para facilitar a explicação. Poderá levar os distintivos utilizados colocando cada um no devido lugar e explicando seu significado, e quando é que pode ser usado.

Lei - 2º Artigo – “O lobinho pensa primeiro nos outros”.

Este artigo da lei deverá ser explicado de forma clara e com palavras simples, para que a criança entenda melhor. Cite exemplos. Pode também ser utilizada uma brincadeira após a explicação para torná-la mais clara.

Jogo cooperativo - “O elo inquebrável”

Os lobinhos formarão uma fila e vendarão os olhos. Colocarão as mãos no ombro do da frente formando uma corrente. Será definido um local de partida e um de chegada. Sob o comando do dirigente tentarão chegar ao local determinado. Os comandos serão: *direita, em frente, abaixar, levantar o pé...* e assim por diante. O objetivo só será alcançado se todos colaborarem.

Boa Ação em casa

Na semana anterior foi solicitado que fizessem três boas ações em casa, na escola ou na rua. Neste momento eles vão contar para toda a alcatéia o que eles fizeram de boa ação.

Esquete:

Este esquete pode ser utilizado para avaliação da aprendizagem de alguma coisa ensinada na semana anterior. Divida os lobinhos em equipes e dê os temas. Explique que uma equipe fará uma esquete sobre saudação e a outra sobre a lei do lobinho. Dê 10 minutos para prepararem e depois cada equipe fará sua apresentação

Canção: Como Pode (canção base: Peixe vivo)

Como pode um lobinho / viver fora da Alcatéia (bis)

Como poderá viver (bis)

Sem Bagheera, sem a Kaa, sem Baloo, sem Akelá (bis)

Jogo 3 - “Venham ou Buscarei”

Formação: marcar duas linhas paralelas com sisal, a uma distância de 15m uma da outra (que serão os piques), determinar o centro onde ficará o perseguidor (um dos lobinhos). Os demais participantes se colocarão em uma das linhas externas.

Desenvolvimento: Ao iniciar o jogo o perseguidor gritará: “Venham ou Buscarei!”. Correrão todos para o pique oposto, tentando evitar o perseguidor. Quando forem tocados pelo perseguidor passarão a auxiliar na “busca” de novos prisioneiros. Quando os que não forem pegos chegarem no outro pique o perseguidor repete o comando e todos devem voltar para o primeiro pique. E assim sucessivamente até que tenha restado um só lobinho.

Encerramento:

Como de costume na Alcatéia

8ª Reunião de Alcatéia

Abertura:

Como de costume

Jogo 1 “caça ao tesouro” material: um boné (ou uma caixa de bis)

Fundo motivador: Baloo estava explicando aos lobinhos que na Jângal é necessário ser muito rápido e esperto para conseguir sua caça. Lançou um desafio para que os lobinhos ficassem mais ágeis.

Preparação: A Alcatéia estará formada em círculo. Os lobinhos receberão um número de 1 a 3. Assim teremos alguns números 1, alguns 2 e alguns 3. Todos no círculo deverão permanecer com as pernas abertas. O escotista colocará o tesouro (o boné ou um bis) no centro do círculo. O escotista grita um número – exemplo: *número 3!* Os lobinhos/as de número 3 devem sair correndo em volta do círculo, completar a volta e passar por baixo das pernas de seu vizinho da direita e tentar pegar o tesouro. (Se estiver utilizando bis, coloque outro no lugar, se for um boné recoloque no local) O lobinho que conseguiu pegar o tesouro antes marca um ponto. Chamar os números alternadamente, de forma que todos participem.

Espiritualidade

Escolha um lugar agradável para ficar com os lobinhos, que sentarão formando um círculo. Dê preferência a uma sombra de árvore, em contato com a natureza. O escotista conversará com os lobinhos sobre o Criador e sua criação, sobre nós (criaturas), e as formas de agradecer-Lo sobre o que recebemos e o que vamos receber. A conversa deve ser muito descontraída, deixando os lobinhos participar bastante, emitindo suas opiniões (observe cada lobinho e se necessário anote as informações que possam te ajudar a conhecer cada um).

Atividade: Generosos como Kotick

Duração: 90 minutos

Material: cartolina, lápis preto, borracha, régua, canetas coloridas, lápis de cor, uma prancheta por equipe

2 Mochilas com coisas básicas para acampamento

Desenvolvimento da atividade:

Um Escotista preparado, contará a História de Kotick a Foca Branca. Em seguida, formarão equipes que deverão percorrer os arredores do Grupo Escoteiro anotando o nome das ruas próximas; pontos de referência,; número de telefone de ponto de táxi,; localização da farmácia, hospital ou posto policial mais próximo. Cada equipe fará esta atividade acompanhada por um escotista.

No regresso, as equipes apresentam o resultado de seu trabalho através da elaboração de um mapa onde são apontados os principais pontos de referência.

As crianças deverão tomar nota de alguns desses pontos em seu caderno de apontamentos.

Jogo - ARRUMANDO A MOCHILA

Deverá ser trazido uma mochila com todas as coisas básicas que se deve e não se deve levar para um acampamento arrumadas aleatoriamente. O Chefe deverá trabalhar em cima de uma superfície limpa e fingir que necessita das coisas e mostrar como é difícil o acesso das coisas. Ao final desta fase todas as coisas devem estar fora da mochila.

Enumerar um por um as coisas. Colocar para um lado as coisas que não deve levar para um acantonamento. A seguir, seguindo um critério pré-estabelecido, montar a mochila, seguindo ordem de colocação, e recursos como saco plástico para roupa suja, sacos para sapatos, identificação com nome nas coisas, etc.

3º artigo da Lei do Lobinho: “O lobinho abre os olhos e os escutar”

Aproveitando que estão próximos à natureza, outro escotista chama os lobinhos formando um círculo, sentam e então o escotista conta uma pequena história:

Em um lugar muito longe daqui morava um rei que tinha um cavalo do qual ele gostava muito. Um dia o cavalo desapareceu do reino. O rei muito triste pelo desaparecimento de seu cavalo preferido, chamou a guarda real e pediu para que eles descobrissem onde estava o cavalo. Um de seus guardas, caminhando pelo bosque encontrou um velho senhor e perguntou-lhe: - Velho senhor, você viu o cavalo do rei passar por aqui? E o senhor disse: “Era um cavalo cinzento, de aproximadamente um metro e meio de altura, usava freios de prata, ferradura de 7 cravos, de longa cauda preta e mancava a da pata dianteira?” O guarda todo ansioso respondeu: “sim velho senhor, é este o cavalo do rei. Onde o senhor o viu?” Para a decepção do guarda, o senhor respondeu: ‘Não vi, não senhor!’ O guarda não acreditando no velho senhor prendeu-o, pensando tratar-se de um ladrão, e o levou para o castelo. Diante do rei o fez explicar tal situação. O rei perguntou: ‘O senhor quer que eu acredite não ter visto meu cavalo favorito, se o descreveu com tamanha exatidão?’ O homem respondeu: “Sou um caçador, e para isto devo estar sempre atento aos sinais que o bosque me dá. Eu estava procurando um coelho, hoje de manhã, e em uma trilha estreita percebi que haviam pegadas de um cavalo que usava ferraduras de 7 cravos, e as pegadas da pata direita mancavam. Esta trilha não tinha mais que um metro e meio de altura dos galhos mais baixos das árvores e neles haviam pelos cinzento. Nos galhos dos arbustos mais baixos também tinham pelos negros, que conclui serem do rabo do cavalo, e em algumas pedras onde perto crescem deliciosas pastagens havia marcas de prata, o que pude perceber que eram os freios de seu cavalo. Mais tarde, antes de encontrar com seu guarda, ouvi um relinchar próximo ao rio que atravessa o bosque. Posso lhe afirmar que seu cavalo estava bebendo água naquele rio.

O rei ficou impressionado com a história e ordenou que dois guardas fossem ao rio para verificar a história do velho. Bastante surpresos, os guardas encontraram o cavalo do rei descansando próximo ao rio, à sombra de uma árvore e o levaram para o rei, que muito satisfeito convidou o velho senhor para ser seu guia nas suas caçadas.

Conclusão: Um bom caçador, assim como o lobinho, deve estar sempre atento ao que está acontecendo ao seu redor, mantendo-se de olhos e ouvidos sempre abertos.

Jogo 2 - “O trono do rei”

Material: uma coroa (de cartolina)

Desenvolvimento: Separe um lobinho dos demais - este será o rei, que ficará com a coroa na cabeça, sentado a uns 10 metros dos demais. Os lobinhos, sob a supervisão do escotista, escolherão (em voz baixa) uma palavra (um verbo) para imitar (ex: varrer). Todos correm até o rei e fazem o gesto. O rei tenta adivinhar o que eles estão fazendo, falando em voz alta. Quando o rei descobrir, falando a palavra correta, todos correm e o rei e tenta pegar seus “súditos”. Quem for pego passará a ser ajudante do rei, sentando-se ao seu lado e esperando que ele diga a palavra certa para ajudá-lo a pegar os demais súditos. (O escotista pode trocar o rei). O jogo termina quando declinar o interesse ou quando o último lobinho for pego.

História:

Os/as lobinhos/as em círculo ouvirão uma boa história contada pelo escotista (escolha uma história)

Canção: “Andar de Trem” (vide cancionário) procurar fazer gestos com a canção

Jogo 3 “Caça ao lobinho”

Material: sisal

Desenvolvimento: Formar os lobinhos em círculo. Escolher um para ser a “caça”. Este deverá colocar um pedaço de sisal em sua roupa, sem amarrar (passando pela presilha da calça ou no cinto, ou apenas prendendo uma ponta no cós da bermuda ou saia). Delimitar o campo. A “caça” foge e o escotista conta até 5 e, ao seu sinal, todos devem tentar pegar a “caça”. Será caçado, quando alguém tirar o sisal. Quem tirou será a nova “caça”.

Encerramento

Como de costume na Alcatéia

9ª Reunião de Alcatéia

Abertura

Como de costume na Alcatéia

Jogo 1 - “Olá como vai você?”

Fundo de cena: “Como todos sabem, sempre que nos encontramos devemos nos cumprimentar”.

Desenvolvimento: Em círculo, um dos lobinhos é designado para correr por fora do círculo. Em um dado momento, toca no ombro de outro lobinho, este deverá correr em sentido oposto. Ao se encontrar devem se cumprimentar corretamente (parar, a mão direita fazendo a saudação do lobinho, e com a mão esquerda o aperto de mão escoteiro) e voltar até o seu local de origem do segundo lobinho (aquele que foi tocado). Quem chegar primeiro toma o lugar vago. O lobinho que ficar de fora inicia nova etapa do jogo, correndo por fora do círculo.

Jogo 2 - “Maca humana”.

Material: peças do traje penduradas em uma árvore (lenço, boné, camisa, calça e os distintivos). Caneta e papel.

Formação em equipe.

Fundo motivador: Na reunião passada falamos sobre o 3º artigo da Lei do Lobinho, que está sempre de olhos e ouvidos bem abertos.

Desenvolvimento: Realizar uma corrida de revezamento, em que os lobinhos segurando um deles pelas mãos e pés (a maca humana), partem de um ponto próximo, passam por baixo da árvore, e retornam ao ponto de início, quando o lobinho que faz o papel de maca deve ser trocado, de tal forma que todos passem por esta situação. Ao lobinho que está na função de maca cabe olhar para o alto da árvore, identificando os objetos pendurados. Ao final a equipe se reúne e relacionam numa folha de papel todos os objetos.

Atividade: Buscando conhecer Francisco de Assis

Duração: 40 minutos e mais montagem e exposição da pesquisa em reunião posterior

Material: livros, revistas, vídeo, etc. Procure o Livro: Francisco, o irmão de Assis, da Editora Loyola.

Desenvolvimento da atividade:

As matilhas investigam a vida de Francisco de Assis, em outra atividade, procuram pessoas ou instituição que realize ações similares a que Francisco levou durante sua vida e confeccionam uma publicação em que relatam o resultado de suas pesquisas.

Nesta primeira etapa, cada matilha investiga sobre a vida de Francisco de Assis. Esta investigação pode ser geral ou selecionando alguns aspectos que lhes pareçam mais atrativos.

As crianças deverão trazer material de pesquisa e os escotistas também trarão algumas publicações.

A continuação será feita com ajuda dos escotistas e familiares, onde os Lobinhos buscam uma pessoa ou instituição que, realizam atividades que se pareçam com as de Francisco de Assis. Se

possível, organiza-se uma visita para conversar com a pessoa ou com os membros da instituição selecionada. Do contrário, faz-se a investigação através de informações em livros, revistas ou outras fontes.

Para finalizar, as matilhas preparam uma exposição ou publicação em que mostram os aspectos mais interessantes de sua investigação sobre Francisco, a pessoa ou instituição selecionada e as razões que os levaram a realizar esta escolha.

Atividade: Armar barraca

Duração: 60 minutos

Material: 1 barraca por equipe

Caso a equipe de escotistas da Alcatéia não domine o assunto, deve pedir auxílio para outros escotistas, escoteiros ou seniores.

Desenvolvimento da atividade:

Orientações aos Lobinhos sobre utilização e montagem da barraca:

Para que se tenha boas atividades ao ar livre e nada de mal lhe aconteça, é necessário que você saiba se cuidar, cuidar das suas coisas e cuidar da natureza.

Não se esqueça de limpar e ventilar, logo pela manhã, a barraca que você dormiu.

Quando entrar na barraca, à noite, use uma lanterna para ilumina-la. Nem pense em usar velas ou lampiões, que podem causar um incêndio.

Tenha cuidado com os insetos, que buscam lugares úmidos onde possam se esconder. Por isso, antes de calçar o tênis que você deixou fora da barraca, bata com eles sobre o solo.

Para que os insetos não entrem na barraca, deixe a comida do lado de fora, em lugar protegido.

Em seguida, ensinamos aos Lobinhos como se chamam as diferentes partes de uma barraca, orientamos sobre os cuidados para a escolha do melhor local para montagem, ensinamos como se monta e como se desmonta e ainda, cuidados para a conservação da mesma

Canção “A Lei do Lobinho” (canção base: Terezinha de Jesus)

Nossa Lei tem 5 artigos / Cada qual bem definido / Deve levá-los a sério / Todo o bom e fiel lobinho.

O lobinho ouve sempre / Sempre atento aos Velhos Lobos / Abre os olhos e ouvidos / Pensa primeiro nos outros.

Ele é limpo e alegre / Gosta sempre da verdade / É honesto e companheiro / Nunca falso ou covarde.

História

Há muitos e muitos séculos atrás, na época em que a Jângal era farta, os homens viviam da exploração da madeira, moravam na Jângal duas famílias de lenhadores: Os Torak e os Hodak. Embora morassem na floresta, os Torak eram uma família muito alegre e seus filhos estavam sempre limpos de corpo e alma; sabiam respeitar a natureza, as leis de Deus e as leis dos

homens; viviam sempre alegres a cantar. Certo dia o Sr. Torak viu o estado de seu machado, já meio gasto, mas se não trabalhasse não poderia trazer alimento para a família. Foi ele cortar as árvores perto de um lindo lago azul. Em um dado momento, o machado escapou de suas mãos e caiu no lago. O Sr. Torak ficou muito, muito triste, observando o lago. Sentou-se e começou a observar a água muito límpida e azul. De repente surgiu uma onda muito grande e apareceu um senhor vestido de branco de dentro do lago e perguntou por que o Sr. Torak estava tão triste, chorando. O Sr. Torak contou o que havia acontecido. O homem vestido de branco ficou imaginando como poderia ajudar. Entrou no lago e trouxe um machado novo de ouro, tão brilhante que chegou até a assustar o Sr. Torak. E perguntou se o machado perdido seria este. O Sr. Torak disse: “Não senhor. O meu machado é de ferro fundido, já estava velho e gasto. Não é um machado novo”. O senhor de branco, mergulhou novamente. Procurou no lago e retornou com um machado de bronze. Novamente o Sr. Torak disse que aquele machado não lhe pertencia. Novamente o homem de branco mergulhou e retornou trazendo o machado de ferro fundido. Mais uma vez o Sr. Torak explicou como era seu machado: Velho e gasto. Então o homem vestido de branco mergulhou no lago e trouxe o machado velho e gasto de Torak e disse: “Senhor Torak disse sempre a verdade, mesmo não tendo um machado em bom estado. Como prêmio vou dar-lhe os 3 machados de valor, o de ouro, o de prata e o de bronze, um machado novo e o seu velho machado. O lenhador agradeceu muito e foi embora já que era noite. Muito contente foi contar a seu vizinho. Sr. Hodak. O Sr. Hodak, homem muito ambicioso foi ao mesmo lago e de propósito jogou o machado no lago. O senhor de branco apareceu. e quando mostrou o machado de ouro, foi logo dizendo que era seu machado. O homem de branco ficou muito triste e desapareceu no lago. Porém, antes de desaparecer ele disse: Que pena, pois os prêmios que tenho são somente para as pessoas que dizem a verdade. O Sr. Hodak ficou sem o machado de ouro e sem seu próprio machado. Por isso, para ser um bom lobinho, temos que estar sempre limpos e alegres e dizer sempre a verdade.

Jogo 3 - “Saudação e lema”

Desenvolvimento: Os lobinhos correm até o local pré-determinado, retornam, saúdam e dizem o lema para o seguinte.

Dramatização:

Divida os lobinhos em equipes, que deverão fazer mímicas para demonstrar os 5 artigos da lei. Explique que na mímica os gestos devem ser exagerado para dar mais ênfase.

Jogo 4 - “Apanhe o lenço”

Material: lenço ou boné e sisal. Lenço colocado no centro. Formação em círculo.

Desenvolvimento: Cada lobinho passa um sisal no cinto e recebe um número (o mesmo número para cada 2 lobinhos). O escotista diz um número e os lobinhos com esse número correm até o local tentando apanhar o lenço sem perder a vida (é o sisal preso na cintura).

Encerramento

Como de costume na Alcatéia.

10ª Reunião da Alcatéia



JORNADA FOTOGRAFICA

Ramo: Lobinho (07 a 11 anos)

FICHA DE ATIVIDADE

Desenvolvimento: Afetivo, Social, Intelectual, Espiritual e Caráter

Data da Elaboração: 15/12/98

LOCAL

Campo e cidade

DURAÇÃO

Durante uma caçada
mais duas atividade na sede

Nº DE PARTICIPANTES

A Alcatéia (por matilha)

MATERIAL

04 (quatro) máquinas fotográficas, uma por matilha e filme de 24 poses, papel, prancheta e lápis. Para a exposição: Cartolina branca, caneta hidrocor, tesoura, fita adesiva. Caixa de sapato, tinta, pincel, papel filme

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Estimular o conhecimento do mundo natural e dos problemas ecológicos;
2. Manejo de equipamento;
3. Estimular o Trabalho em Equipe;
4. Motivar a conquista da Especialidade de Fotógrafo e
- 5.

Motivar a conquista da Insígnia Mundial do Conservacionismo.

ESTA ATIVIDADE CONTRIBUI PARA A CONQUISTA DOS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCACIONAIS

Infância Média

1. Integrar-se com entusiasmo aos jogos de observação (intelectual);
2. Identificar os principais exemplares da fauna e da flora de sua região (social);
3. Expressar espontaneamente seus sentimentos e emoções (afetivo);
4. Admirar e desfrutar a natureza (espiritual);
5. Apreciar aquilo que é capaz de fazer (caráter).

Infância Tardia

1. Demonstrar interesse para conhecer e aprender (intelectual);
2. Participar de atividades que desenvolvam habilidades de busca e indagação (intelectual);
3. Proteger o meio ambiente nos lugares em que vive e brinca (social);
4. Identificar e descrever seus sentimentos e emoções (afetivo);
5. Reconhecer a natureza como obra de DEUS (espiritual);
5. Valorizar o significado de suas conquistas (caráter).

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

1ª REUNIÃO – Após uma explicação rápida sobre a proposta de atividade aos lobinhos, serão convidados e desafiados a conquista da especialidade de fotógrafo.

Jogo do kim visão – anotar os objetos vistos

Em seguida será pedido que uma pessoa entendida lhes ensine algumas técnicas para tirar boas fotos, colocar conceitos como **objeto foco, enquadramento, distância, luz, ambiente, forma de disparo, operação e principais cuidados com a máquina fotográfica.**

Posteriormente, serão levados por um velho lobo à uma exposição de fotos para avaliarem a qualidade de cada foto.

Após esse trabalho os lobinhos serão convidados à montar uma camara com caixa de sapato.

Como atividade para ser desenvolvida durante a semana, deverão procurar fazer um trabalho escrito sobre a origem da fotografia e sua evolução. Ainda, deverão providenciar uma máquina fotográfica e filme por matilha, para serem trazidos para a próxima reunião.

Como última atividade da primeira reunião, convidaremos cada lobo, para escolher um espaço da Sede e fazer uma moldura..

2ª REUNIÃO no decorrer da Segunda reunião serão instruídos para fazerem a atividade seguinte:

deverão por matilha elaborar um roteiro de uma pequena história e tirar as 24 poses de modo a ilustrar a referida história, senda que cada um dos lobinhos da matilha deverá tirar 4 fotos,

cabendo ao primo a determinação do responsável pela revelação do filme.

3ª REUNIÃO – No decorrer da terceira reunião, os lobinhos deverão montar a história em quadrinhos, ilustrada com as fotos tiradas na reunião anterior e apresentar seu trabalho aos demais lobinhos.

RECOMENDAÇÕES PARA O MELHOR DESENVOLVIMENTO DESTA ATIVIDADE

- Durante a Jornada, cada Matilha seja acompanhada por um Velho Lobo (observador);
- Tanto melhor e mais justo, que todas as máquinas fotográficas seja iguais ou as mais semelhantes possíveis;
- Não se esqueça da autorização da diretoria do Grupo e dos pais.
- A visita com antecedência ao local do Bivaque e da Jornada , evitará o fracasso da atividade;
-

Lembrar aos Lobinhos que eles devem enumerar cada foto batida, colocando ao lado o seu autor, para que após a revelação, na ocasião da exposição, não haja enganos .

Idéia original desta atividade: Maria Terezinha Koneski Weiss e Amaro Koneski Filho

12ª Reunião de Alcatéia (Data da Investidura)

Abertura:

Como de costume

Jogo 1 - “Pinte o tênis”

Material: pedaços de giz colorido (1 para cada participante)

Preparação: Delimite uma área não muito grande para o jogo.

Desenvolvimento: Os lobinhos ficarão espalhados pela área, cada uma com um pedaço de giz na mão. Ao sinal do escotista, cada lobinho tentará riscar, com o giz, o tênis dos outros lobinhos, sem deixar pintar o seu. Vence quem tiver menos riscos no seu tênis.

Jogo 2 - “Mudar a bola”.

Material: 2 bolas (pequenas) e giz ou sisal para marcar o campo.

Preparação: Traçar 2 linhas paralelas, com uma distância de aproximadamente 10 metros entre elas. Na metade da distância, entre elas, marcar 3 círculos.

Dividir os participantes em 2 equipes e numerar cada equipe começando pelo nº 1 (1ª equipe: 1,2,3,4... / 2ª equipe: 1,2,3,4...). Os lobinhos devem ficar em duas fileiras, com a numeração oposta (primeiro de uma equipe ficara frente ao número final da outra equipe). As equipes deverão ficar atrás da linha marcada. Uma equipe de frente a outra. Colocar as 2 bolinhas no círculo do centro.

Desenvolvimento: Ao sinal do escotista, os lobinhos de nº 1 correm até o círculo do centro e apanham as bolinhas, vão ao círculo da (sua) direita, encostam a bolinha nele e a levam de volta ao círculo do meio.

Voltam às suas fileiras, e batem na mão do nº 2. que só então sairá e repetirá o que o 1º fez, e assim, sucessivamente, até que todos tenham participado. Vence a equipe que terminar antes.

Tema: Investidura

Duração: 15 minutos

Material: Lenços e Certificados

Desenvolvimento da atividade:

A criança torna-se membro da Alcatéia logo que se dê o seu ingresso e, desde então, pode e deve usar seu uniforme ou traje escoteiro, mas sem o lenço e sem o distintivo de promessa. Depois que o lobinho demonstrou seu interesse em prosseguir, a Investidura completa a acolhida e, nesse momento, o novo lobinho recebe o lenço que simboliza e identifica o Grupo Escoteiro que passou a integrar.

Normalmente este percurso é individual, pois depende da decisão pessoal de cada lobinho, mas, quando se está trabalhando com uma nova Alcatéia, pode-se trabalhar para que todos os lobinhos façam sua investidura em conjunto, como término do período introdutório, e recebam os lenços em uma cerimônia com a participação dos pais e se encerrando com um momento de

convívio festivo.

A cerimônia consiste em, basicamente, formar a Alcatéia em círculo junto ao mastro, e com a presença de diretores do Grupo e dos pais, ressaltar que este momento representa a adesão de todos ao Grupo Escoteiro, e chamando cada lobinho individualmente colocar nele o lenço do Grupo.

Depois da cerimônia pode-se convidar todos para um pequeno lanche, ou reservar este lanche para após o término da reunião.

Promessa e Lei

Apresentar a Lei e a Promessa aos lobinhos, procurando esclarecê-los de seu conteúdo e importância, principalmente com exemplos de atitudes, da vida real ou do Livro da Jângal.

Para ajudá-los devemos buscar atividades práticas que levem a compreensão dos valores, já que para se entender é preciso conhecer as coisas. Algumas atividades práticas de fácil aplicação são: painéis com recortes ilustrando a promessa, histórias, jogos e dramatizações com o tema. Pode-se também utilizar o Teatro de Fantoches.

Canção:

Escolha uma canção alegre no cancionário, ou uma outra canção, de preferência com gestos.

Teatro de Fantoches.

Material: Fantoches, palco, cenário, etc.

Para uso eficaz do teatro de fantoches deve haver um planejamento, observando os seguintes pontos:

- determinar objetivo
- determinar o tipo de fantoche (levando em conta o local da apresentação)
- confeccionar os fantoches, caso as crianças demonstrem interesse pode-se aplicar um projeto de confecção dos fantoches com elas.
- montar ou selecionar o texto
- praticar a técnica de utilização
- preparar o local (palco e cenários)
- ensaiar e executar.

Uma sugestão de aplicação seria uma peça sobre o momento da apresentação de Mowgli aos lobos na Roca do Conselho, traçando um paralelo com a promessa do lobinho.

Exemplo de aplicação:

Objetivo: Reforço nos conceitos da Promessa.

Tipo: à escolha dos Velhos Lobos, sendo o de mais fácil confecção de varetas (figuras recortadas ou desenhadas, coladas em varetas)

Palco: Pode-se confeccionar um palco. ou simplesmente aproveitar uma janela, balcão, lona estendida e até mesmo uma mesa deitada.

Cenário: A Roca do Conselho

Texto: Trecho adaptado da História "Irmãos de Mowgli"

Personagens: Akelá. Mowgli. Shere-Khan.. Bagheera. Baloo, Raksha e lobinhos

Jogo 3 - “Fuja”

Preparação: Delimitar um quadrado, nomeando cada lateral da seguinte forma: rio, selva, lago e campo.

Cada lobinho receberá o nome de um animal sem que os demais saibam qual é.

Desenvolvimento: Os lobinhos ficam espalhados pelo quadrado. O escotista gritará o nome de um animal e o local para onde deverá fugir (Rio, Selva, Lago ou campo). O lobinho que recebeu o nome do animal chamado deverá chegar à lateral correta, sem levantar suspeitas, para não ser pego pelos outros.

Canção:

Escolha uma canção alegre, de preferência com gostos.

Encerramento

Como de costume, podendo convidar os pais presentes para assistir e participar.

13ª Reunião de Alcatéia

Abertura

Como de costume da Alcatéia

Jogo 1 - “A flor vermelha”.

Material: canetão ou giz vermelho

Desenvolvimento: Os lobinhos formarão um círculo e colocarão as mãos para trás. Um deles receberá do escotista a “flor vermelha” (canetão). O escotista gritará “Fogo” e aquele que estiver com a flor vermelha, procurará queimar os bigodes de alguém. Aquele que for queimado deverá responder uma pergunta sobre alguma coisa que já foi ensinada na Alcatéia, e depois continuar o jogo, procedendo da mesma forma.

Atividade: Guias e Etapas de Progressão

Duração: 60 minutos

Material: Guias de Etapas de Progressão e fichas individuais

Desenvolvimento da Atividade:

PROGRESSÃO PESSOAL INFÂNCIA MÉDIA

NOME _____

ENDEREÇO: _____

TELEFONE: _____

DATA DE NASCIMENTO: _____

DESENVOLVIMENTO FÍSICO:

Eu trato de seguir os conselhos que dão os adultos para Ter um corpo forte e sadio

Sei o lugar do meu corpo onde estão localizados os órgão mais importantes

Conheço as principais enfermidades que posso contrair e porque

Participo em atividades que me ajudam a Ter um corpo cada vez mais forte, ágil, veloz e flexível

Quando alguma coisa me irrita eu digo, sem necessidade de brigar com os outros

Me preocupo em manter o meu corpo limpo

Ajudo a arrumar e limpar o lugar onde estou

Eu trato de comer de tudo e não digo que não gosto de algo, sem antes provar

Eu como nas horas adequadas e não a todo o instante

Faço com tempo e com calma as tarefas que me dão na escola

Adoro fazer atividades ao ar livre

Adoro brincar com crianças da minha idade

Gosto de praticar esportes

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Converso com as pessoas sobre as coisas que me chamam a atenção

Participo em atividades onde posso conhecer algo novo

Leio as histórias que me recomendam meus pais, professores e chefes

Não me esqueço das coisas que me acontecem

Posso contar com detalhes as aventuras e brincadeiras que temos tido na Alcatéia

Gosto de participar dos jogos de observação

Participo com entusiasmo, dos trabalhos manuais que são propostos pela Alcatéia

Sei para que servem as ferramenta que uso

Sei o que fazem as pessoas nos trabalhos mais conhecidos

Participo em atividades que me ajudam a conhecer mais sobre os diferentes trabalhos das pessoas

Eu gosto de pintar e desenhar

Canto, danço e faço teatro com meus amigos e amigas na Alcatéia

Quero conhecer e utilizar novos objetos

Sei como se usam e para que servem os objetos que conheço e posso explicar para outras pessoas

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que posso fazer

Reconheço e aceito meus erros

Participo em atividades que me ajudam a descobrir o que posso fazer

Aceito os conselhos que dão meus pais, professores e chefes para me ajudar a ser melhor

Compreendo que é bom Ter metas que me ajudem a ser cada dia melhor

Conheço a Lei e a Promessa da Alcatéia e entendo o que elas significam

Prometi cumprir a Lei e a Promessa da Alcatéia

Sei o que significa dizer a verdade

Aprendi que nas coisas que faço com os meus companheiros e amigos devo obedecer a lei da Alcatéia

Participo em jogos e representações que mostram a importância de dizer a verdade

Quase sempre estou alegre

Participo com alegria das atividades da Alcatéia

Tenho bom humor posso fazer brincadeiras sem zombar de ninguém

Escuto aos demais lobinhos e lobinhas, a meus pais e aos meus chefes

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Trato de não esconder minhas alegrias, minhas tristezas, as coisas que me agradam, e as que me dão medo

Aceito me separar da minha família quando vou acampar com a Alcatéia

Aceito as opiniões dos meus companheiros mesmo que eu pense de maneira diferente

Sou gentil com os demais lobinhos e gosto de ser tratado de igual maneira

Gosto de fazer novos amigos e amigas

Converso e compartilho sentimentos com as pessoas

Faço meu melhor possível para que os novos integrantes, se sintam contentes na Alcatéia

Conheço as diferenças físicas entre homens e mulheres

Sempre que tenho uma dúvida ou curiosidade sobre sexo, eu pergunto para os meus pais

Brinco, igualmente, com meninos e meninas

Sou carinhoso com meus pais e com a minha família

Sou carinhoso com os meus irmãos. Procuo brincar e não brigar com eles.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Partilho o que tenho com os meus companheiros

Cumpro com as tarefas e serviços que a Alcatéia me encarrega

Gosto de conhecer os direitos das crianças

Sei o porquê de Ter que respeitar as decisões que tomam os mais velhos

Ajudo aos meus companheiros quando eles lideram uma atividade na escola ou na Alcatéia

Aceito as regras que existem na minha escola, casa e Alcatéia

Sei onde estão os bombeiros, o hospital, a estação de polícia mais perto da minha casa

Estou sempre pronto a ajudar em casa

Colaboro, como posso, em campanhas de ajuda aos necessitados

Eu conheço os símbolos nacionais

Respeito os símbolos de meu país

Participo com respeito e entusiasmo das celebrações cívicas

Sei quais são os nomes das diferentes unidades que formam o meu Grupo Escoteiro

Participo em atividades com outras unidades do meu Grupo

Sei quais são os países Americanos

Conheço as principais árvores, arbustos, mamíferos, peixes e aves da Região em que vivo

Cuido das plantas que tenho em casa

Gosto de semear e cuidar de plantas

DESENVOLVIMENTO ESPIRITUAL

Gosto muito da natureza e da vida ao ar livre

Admiro as boas ações que outras pessoas fazem

Tenho interesse de conhecer cada vez mais a minha religião e a Deus

Participo junto com a minha família das celebrações da minha religião

Participo das celebrações religiosas feitas na minha alcatéia

Participo das orações que fazemos na alcatéia

Conheço algumas orações da alcatéia

Participo com a minha família nos momentos de oração

Conheço a história de algumas pessoas que viveram de acordo com suas crenças

Compreendo que as coisas que aprendo na minha fé religiosa, devem se fazer notar na maneira como eu sou, dentro da minha família

Sei que existem pessoas muito boas e não tem a mesma religião que eu

Trabalhando com Guias

Guias:

Direcionado ao uso das crianças, mostra o que fazer e como fazer. É uma espécie de agenda, pela qual seu dono tem um “companheiro de bolso”. Trabalhar com os Guias requer atenção na boa leitura, para uma melhor compreensão. Passo a Passo, pela praticidade em que se apresenta, a criança tem um ótimo meio auxiliar para a prática do escotismo. Vale salientar, porém, que de forma alguma o Guia substitui o Escotista, e nem pode o Escotista, utilizar do Guia como subterfúgio de fuga, para não programar sua atividade.

COMO UTILIZAR OS GUIAS

Os objetivos educativos se avaliam mediante a observação do progresso das crianças durante um período prolongado. Na prática, os escotistas observam permanentemente, e só no final de um ciclo de programa, discutem suas conclusões com os lobinhos e demais agentes avaliadores, daí resultando a apreciação comum sobre se a criança alcançou ou não, a conduta prevista em determinado objetivo.

Nesse momento, o escotista estimula o crescimento, registrando no Guia do Lobinho o reconhecimento obtido. A avaliação da conquista dos objetivos não deverá ser um ato hierárquico de controle. É um processo contínuo e natural, solto e amável, que se desenvolve durante o convívio.

É por este motivo que os Guias de Lobinho – “Guia do Lobo Pata Tenra”, “Guia do Lobo Saltador”, “Guia do Lobo Rastreador” e “Guia do Lobo Caçador” foram redigidos na primeira pessoa e usando um linguagem adequada para o nível de desenvolvimento da criança. Nos Guias que correspondem às etapas de progressão do Lobo Pata-Tenra e do Lobo Saltador, aparecem os mesmos objetivos referentes à infância Média, sendo que nos guias do Lobo Saltador, as atividades propostas, apresentam um grau maior de dificuldade. O mesmo acontecendo com os Guias do Lobo Rastreador e do Lobo Caçador.

Durante o período introdutório, o menino ou a menina e o escotista encarregado de seu acompanhamento e avaliação permanente conversam sobre os objetivos educativos do ramo.

Concluída com êxito essa negociação, os objetivos educativos do Ramo terão se convertido em objetivos pessoais do lobinho ou lobinha.

Para que a negociação se encerre de forma consensual, só falta que o escotista e o Lobinho se ponham de acordo quanto à etapa de progressão em que ele será situado, o que depende do número de objetivos da respectiva etapa de progressão que ambos concordaram que podem ser considerados como já conquistados.

Este momento, que pode-se considerar como encerrado o período introdutório, desencadeia alguns fatos importantes:

- registra-se no guia da criança, aqueles objetivos que são considerados alcançados. Para isso, cola-se ao lado de cada objetivo um adesivo com a figura do personagem símbolo correspondente à respectiva área de desenvolvimento.
- O mesmo registro deve ser feito na ficha por meio da qual se controla a progressão de cada criança.

· O Lobinho ou lobinha recebe o distintivo da etapa em que vai iniciar sua progressão. As etapas de progressão tem por finalidade motivar, pelo reconhecimento, o progresso do lobinho ou lobinha na conquista de seus objetivos pessoais e se identificam por um distintivo que os lobinhos exibem em seu uniforme ou traje e cada uma dessas etapas tem seu próprio Guia.

Quando uma criança entre na Alcatéia não ingressa automaticamente na etapa de Pata-Terra, mas naquela que corresponde ao seu grau de maturidade e desenvolvimento, que será definido no período introdutório, por meio de mecanismos já mencionados, e que correspondem, de forma generalizada, as diferentes idades com que trabalha a Alcatéia – 7 anos é Lobo Pata-Terra, 8 anos é Lobo Saltador, 9 anos é Lobo Rastreador e aos 10 anos é Lobo Caçador.

Ao passar da etapa do Lobo Pata-Terra para a do Lobo Saltador, ou etapa do Lobo Rastreador para do Lobo Caçador, não existem mudanças de objetivos, mas só do Guia correspondente a cada etapa, razão pela qual o lobinho deve receber adesivos em quantidades suficientes para que torne a registrar, em seu novo Guia, os objetivos já conquistados e que estavam assinalados no Guia anterior.

Ao passar da etapa do Lobo Saltador para a do Lobo Rastreador, não só muda o Guia como também se alteram os objetivos, o que torna necessário um processo de apresentação, negociação e consenso sobre os novos objetivos, tal como ocorreu no período introdutório.

É preciso que fique bem claro que os Guias são publicações destinadas aos lobinhos, que complementa a animação do programa oferecido na Alcatéia e que facilita o acompanhamento e a avaliação de sua progressão pessoal.

Canção: “Acorda Lobinho acorda” (vide cancionero)

História: “O menino e o lobo”

Um menino, pastor de ovelhas, havia ganho um apito para que soprasse em caso de perigo. Como ele passava grande parte do tempo nos campos, com seu rebanho de ovelhas, era necessário um meio de comunicação numa emergência. Num dia calmo de sol, enquanto as ovelhas pastavam tranqüilamente, o menino resolveu soprar o apito para verificar o que acontecia. Ao ouvir o alarme toda a aldeia correu para salvá-lo do perigo iminente. Mas não havia perigo. Estava tudo no mais completo sossego. Só se ouviam os risos do pastorzinho, que achou aquela correria toda muito engraçada. Passaram alguns dias, o menino soprou de novo o apito. E, de novo, a aldeia toda veio em seu socorro, mas só encontraram o pastorzinho rindo às gargalhadas do susto que pregara. Aconteceu, porém, de um enorme lobo faminto aparecer por aquelas pastagens. E antes de atacar o rebanho, resolveu perseguir o menino. Este, mais do que depressa soprou o apito. Como ninguém apareceu em seu socorro, soprou mais uma vez. E outra mais. Em vão. Apesar de ouvirem o apito desesperado, todos pensaram ser outra brincadeira do pastorzinho. Correndo para salvar a sua vida, o menino ainda teve tempo de perceber que na boca de m mentiroso até a mais pura verdade parece mentira.

Fazer breve comentário da história, onde a verdade é sempre o melhor caminho. aproveitar e fixar o 5º artigo da Lei: ‘O lobinho diz sempre a verdade’

Jogo 2 - “A mensagem do saci”

Material: papel e lápis (suficiente para as 2 equipes).

Desenvolvimento: formam-se 2 grupos com o mesmo número de elementos. Os dois grupos formam 2 filas paralelas, distante entre si, a uma distância de uns 15m. A frente de cada fila terá um papel e um lápis. Ao sinal do escotista, o primeiro de cada fila sai pulando num pé só até chegar no local pré-determinado. Pega o lápis e escreve uma palavra. Volta correndo, bate na mão do segundo companheiro e este sai pulando num pé só, também escreve uma palavra, formando uma mensagem e assim por diante. O último tem que completar a mensagem e ler para o outro grupo. As palavras serão acrescentadas em função daquelas que já foram escritas, de modo a formar uma frase mensagem.

Encerramento

Como de costume na Alcatéia

Acampamento da Alcatéia

PROGRAMAÇÃO DO ACAMPAMENTO

(Sábado)

HORA	DUR	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	CHEFE	OBSERVAÇÃO
08:30	40'	Saída da sede		
09:15	15'	Abertura		
09:30	10'	MONTAGEM DO CAMPO		
09:40	15'	Quebra-gelo: Salvando Hathi	Jogo 1	
09:45	10'	Lanche		
10:00	10'	Introdução do Tema da atividade		
10:10	05'	Preparação das matilhas para o início das atividades		Bandeira, camiseta, canudinhos, etc...
10:15	15'	PRIMEIRA ETAPA DA DISPUTA		Perguntas: História de Mowgli Anexo I
10:30	40'	SEGUNDA ETAPA DA DISPUTA		Caçada aos Amuletos perdidos
11:10	50'	Expedição pelos arredores do acampamento		
12:00	15'	Preparação para almoço		
12:15	30'	Almoço		Feitos pelos pais
12:45	45'	Livre – descanso		
13:30	60'	Insígnia Mundial de Conservacionismo		Insígnia de Conserv. Anexo II
14:30	25'	BATALHA TAHOMA	Jogo 2	
14:55	5'	Preparação para lanche		
15:00	15'	Lanche		Suco e frutas
15:15	25'	BATALHA WINGDING	Jogo 3	
15:40	45'	BATALHA GARAMOND	Jogo 4	
16:25	10'	Livre – descanso, asseio, banheiro, água		
16:35	40'	Atividade no campo de Areia	Jogo 5	
17:10	10'	IBOA		
17:20	70'	Banhos, arrumação das camas, preparação das esquetes para fogo de conselho		
18:30	30'	Jantar		Preparado pelos pais
19:00	30'	Preparação para fogo de conselho		
19:30	60'	Fogo de Conselho		
20:30	20'	Lanche noturno, higiene		
20:50	40'	Preparação para dormir, músicas leves		
21:30		Silêncio		

(Domingo)

HORA	DUR	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	CHEFE	OBSERVAÇÃO
07:00	30'	Alvorada, higiene, arrumar as camas		
07:30	30'	Café da manhã		Preparado pelos pais
08:00	10'	IBOA		

08:10	05'	Culto religioso – História de São Francisco	
08:15	05'	Troca de roupas	
08:20	15'	Quebra-gelo : Bandarlog e a banana	Jogo 6
08:35	45'	Escrever as regras de comportamento no Campo –Insignia de Conservacionismo	Anexo II
09:20	15'	Jogo: Chapéu mágico	Jogo 7
09:35	15'	Lanche	Suco e Frutas
09:50	35'	BATALHA CLARENDON	Jogo 8
10:25	20'	Encerramento da disputa, com premiação...	Anexo III
10:45	5'	Colocar roupa de Banho	
10:50	60'	Banho com jogos aquáticos	Anexo IV
11:50	40'	Banho e preparação para almoço	
12:30	30'	Almoço	
13:00	30'	Descanso	
13:30	60'	Conversa e orientação sobre especialidades de interesse dos lobinhos	Anexo V
14:30	15'	Jogo: Inventando uma História	Jogo 9
14:45	15'	DESMONTAR ACAMPAMENTO	
15:00	15'	Pente Fino	
15:15	15'	Encerramento	
15:30	40'	Retorno para Sede	

JOGOS

JOGO 1

LABIRINTO (técnico)

Cada matilha na sua vez. Os elementos são vendados exceto o último que vai dirigir os seguintes através de toques nos ombros do elemento a sua frente, que passará a informação da mesma forma para o elemento seguinte e assim sucessivamente. O objetivo é fazer com que a patrulha complete o percurso do labirinto da entrada a saída.

Um toque no ombro direito —> virar a direita

Um toque no ombro esquerdo —> virar a esquerda

Um toque ao mesmo tempo nos dois ombros —> seguir em frente

Puxar os ombros —> Parar

JOGO 2

BATALHA TAHOMA

Um jogo que participam as quatro tribos, e só uma pode vencer:

AS PATAS DO JUMENTO (ativo/técnico)

Preparação: Coloca-se nos dois extremos da sala quatro cadeiras. Dispostos aleatoriamente pela área deverão estar: 16 copos descartáveis. Dividem-se os lobinhos em matilhas e escolhe-se um jogador por equipe. Vendam-se os olhos desses lobinhos.

Desenrolar: Um dos jogadores será designado a colocar os pés (copos) no jumento (cadeira). Ao

sinal de início eles tratarão de completar a tarefa sendo “orientados” pelos elementos de sua equipe que ficaram sentados. Vence quem conseguir por os quatro “pés” primeiro.

JOGO 3

BATALHA WINGDING

Jogo de Eliminatória (Exemplo de jogo : Futebol de Caranguejo, futebol de Saci pererê)

A x B

VENCEDOR x VENCEDOR è

C x D

JOGO 4

BATALHA GARAMOND

Disputa esportiva, contendo seis provas, sendo que cada prova deve ser realizada por um integrante da Tribo (matilha), as provas são : corrida, arremesso de peso, salto em distância, bola ao cesto, boliche e arremesso de argola.

JOGO 5

Atividade no Campo de Areia – por exemplo futebol, handebol

JOGO 6

BANDARLOG E A BANANA (ativo)

Formam-se duas linhas com os Lobinhos de frente, a uma distância de 10 metros, cada Lobinho recebe um número que na outra linha terá um correspondente, no centro um chefe fica segurando um lenço (banana) com as pontas dos dedos, quando o chefe grita um número, por exemplo: “três” , os 2 Lobinhos, um de cada lado que representam os macacos com este número, correm em direção do centro para pegar o lenço (banana) e voltar para o seu lado sem ser pego pelo outro Lobinho, Assim o jogo segue até que todos Lobinhos participaram da brincadeira. É interessante que, quando os dois Lobinhos chegam ao centro ao mesmo tempo, para pegar a banana, eles ficam dançando e ameaçando pegá-la e sai correndo para escapar do outro

JOGO 7

CHAPÉU MÁGICO (equilíbrio/técnico)

Primeiramente enche-se bexigas com ar e outras com água, depois que todas as bexigas estiverem cheias é preciso formar uma espécie de chapéu com uma peneira, prende-la sobre a cabeça e colocar na cabeça de um dos participantes, a este entrega-se um alfinete. Se tiver sorte, espetará um balão de ar. Se não, irá se molhar.

JOGO 8

BATALHA CLARENDON

Tirando o Barco da água (técnico)

Os participantes, por matilhas, deverão carregar de um ponto a outro, já pré determinado, um tronco pesado, empurrando-os sobre pedaços de paus menores, tal qual é tirado embarcações do mar, pode-se fazer por tempo ou conforme a disponibilidades de troncos, pode-se fazer simultaneamente, uma corrida para ver que chega primeiro no ponto determinado.

JOGO 9

INVENTANDO UM HISTÓRIA (criatividade)

Os Lobinhos estão sentados em círculo. Um velho lobo começa a contar um história. Em determinado momento ele interrompe a história e pede ao Lobinho que está a sua direita que dê o prosseguimento da história, interrompendo-o em seguida, passando a seqüência ao Lobinho seguinte. Prossegue dessa forma até que terminem os Lobinhos da Alcatéia. Não deve se tratar de um história conhecida. Ela deve ser inventada. É interessante que um Velho Lobo anote a história para depois comentá-la com os Lobinhos.

ANEXO I

História de Mowgli:

Questões

Como é o nome de um rio famoso onde os animais da Jangal iam saciar a sua sede?

Quem foi o responsável pela educação de Mowgli ?

Qual o dia do Lobinho?

Quem é o padroeiro dos Lobinhos?

ANEXO II

Insígnia Mundial de Conservacionismo

O passeio tem o objetivo de : “Fazer uma expedição com sua equipe ou matilha ao campo para:

- a) Encontrar alguns exemplos de como o homem tem danificado a natureza e alguns exemplos de como o homem contribui para melhorá-la.
- b) Escrever algumas regras sobre o comportamento de um lobinho/lobinha no campo (um código de campo), e demonstrar que está fazendo o possível para cumpri-las.

ANEXO III

Encerramento da Disputa

Anunciar aos lobinhos as matilhas vencedoras dos prêmios: de campeão, mais organizada, mais uniformizada, etc.,

Falar sobre o desenvolvimento de cada etapa, etc.

ANEXO IV

Jogos aquáticos

As três matilhas perdedoras, deverão levar no colo, garupa, ou de alguma forma a matilha vencedora até a beira da lagoa, onde lá num banho festivo, faremos jogos aquáticos livres, corridas na água, mata-soldado, etc...

ANEXO V

Especialidades

Cada chefe se aprofunda num determinado número de especialidades, para depois passar para os lobinhos a melhor maneira de conquista destas especialidades.

Dividi-se em módulos e os chefes vão recebendo os grupos (matilhas) e passando para o módulo seguinte, dando orientação quase individualizada dos interesses dos lobinhos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- ü Canudinhos de refrigerante 4 cores - 8 de cada;
- ü Adriças, uma para cada lobinho;
- ü Envelopes contendo dentro perguntas sobre a História de Mowgli;
- ü Papel e caneta para lobinhos fazerem o código do campo;
- ü Bolas;
- ü Peso, para disputa de arremesso de peso;
- ü Cesto de lixo, para bola ao cesto;
- ü Argola, para o arremesso de argola;
- ü Materiais diversos para a esquete;
- ü Cancioneiro;
- ü Material para o culto religioso;
- ü Balão, alfinete, trigo;
- ü Tronco pesado e pedaços de madeira;
- ü Premiação, para as matilhas vencedoras;
- ü Livro de especialidades e resumo das especialidades para lobinhos;
- ü Bandeira da Alcatéia, adriça;

14ª Reunião de Alcatéia (Roca de Conselho)

Abertura: Como de costume na Alcatéia

Jogo 1 “Jogo Ativo - Que animal sou eu”

Coloca-se nas costas de cada lobinho um papel no qual está escrito o nome de um animal. O jogo consiste em adivinhar qual é o animal, fazendo perguntas aos lobinhos do outro grupo. Só pode se responder *sim* ou *não*. O jogo termina quando todas as crianças adivinharem.

Trabalho Manual: Confeccionar a bandeira nacional

Confeccionar uma bandeira nacional no chão usando materiais disponíveis no local, tal como papel, flores, folhas, etc.

Jogo 2 - “Bola ao túnel”

Divididas em igual número, as crianças formam duas colunas. Manter-se-ão com o tronco flexionado para a frente e com as pernas ligeiramente afastadas. Ao primeiro jogador de cada coluna entrega-se uma bola. Dado o sinal de início, o primeiro jogador de cada grupo passará a bola por entre as pernas, entregando-a ao seu companheiro imediato. Os demais ao receberem a bola irão passando-a do mesmo modo. Em chegando ao último jogador, este segura-a, sai correndo e vai procurar um lugar na frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo prossegue, saindo sempre para a frente o último jogador da coluna e recuando os demais.

Será considerada vitoriosa a coluna cujo jogador inicial retomar em primeiro lugar a posição primitiva.

Promessa e Informações sobre a promessa

“Prometo fazer o melhor possível para: cumprir meus deveres para com Deus e a minha Pátria obedecer a Lei do Lobinho e fazer todos os dias uma boa ação.

Material: um cartaz com a promessa escrita. Um quebra cabeças feito com a promessa. Escreva a Promessa em uma cartolina e recorte fazendo um quebra cabeças. Importante: deixe as palavras chaves, como Deus, Pátria e artigos inteiros sem recortar. Isso facilitará o trabalho dos lobinhos. Em um primeiro momento, apresente o cartaz com a Promessa, leia para os lobinhos e explique de forma simples o seu significado. Faça com que eles leiam, e verifique se todos compreenderam. Explique as dúvidas e faça com que repitam a promessa.

Depois retire o cartaz e entregue as peças do quebra cabeças para o grupo, e peça que montem. Depois de montado, faça com que leiam mais uma vez.

Após isso, explique como será a Cerimônia de Promessa deles. É importante que saibam o que é e o que significa. Converse individualmente, para verificar se houve compreensão.

Tema: Roca de Conselho e entrega de Distintivos de Progressão

Duração: 30 minutos

Material: Distintivos e adesivos para os Guias

Desenvolvimento da Atividade:

O tema central da cerimônia é a superação pessoal, simbolizada pela entrega de um distintivo de progressão correspondente à etapa que o lobinho começa a desenvolver.

É uma comemoração simples, muito alegre, que normalmente se realiza ao final de um ciclo de programa, depois de concluída a avaliação da progressão pessoal dos lobinhos, nesse caso marca o final do período introdutório e da negociação que define em que etapa cada lobinho se situa. A cerimônia, que geralmente não conta com a presença de convidados, sempre se refere a diversos lobinhos, já que normalmente são vários os que mudam de etapa ao final de um ciclo de programa. Embora a cerimônia seja comum, o progresso de cada um deles deve ser destacado individualmente.

Não é necessário cercar a cerimônia de muitos detalhes. Antes da entrega do distintivo a um lobinho, basta uma palavra de reconhecimento e estímulo, pronunciada pelo escotista encarregado de acompanhar sua progressão. Encerrada a cerimônia, ou ao término da reunião, tem início uma festa bastante simples, mas não destituída de alegria.

15ª Reunião de Alcatéia

Tema: Novo Ciclo de Programa

Duração: 60 minutos

Material: “dinheiro”, cartazes representando quadros que serão vendidos no leilão, ambientação do local onde será realizado jogo.

Desenvolvimento da Atividade:

- **CICLOS DE PROGRAMA** É um período durante o qual se prepara, se desenvolve e se avalia um conjunto de atividades, ao mesmo tempo que se observa e reconhece o crescimento pessoal das crianças, por meio de uma série de fases que se sucedem. É também a maneira como a vida do grupo se projeta e se desenvolve durante um período determinado.

QUANTO TEMPO DURA UM CICLO DE PROGRAMA?

É variável e vai depender dos objetivos e do tipo de atividade proposta. Aconselha-se de 2 a 4 meses.

FASES DO CICLO DE PROGRAMA

- Ø Diagnóstico da Alcatéia e preparação da proposta de atividades
- Ø Proposta e Seleção de atividades
- Ø Organização, projeto e preparação das atividades
- Ø Desenvolvimento e avaliação das atividades e acompanhamento da progressão pessoal
- Ø Conclusão da avaliação da progressão pessoal

ELABORAÇÃO DE UM CICLO DE PROGRAMA

DIAGNÓSTICO

Analisar o ciclo que finda e fazer uma verificação, no que se refere à aplicação do Método, ao desenvolvimento das atividades e ao progresso geral dos lobinhos para então podermos definir a ênfase que deverá orientar o ciclo que se inicia.

Essa ênfase por sua vez, determinará alguns aspectos das atividades fixas e todas as atividades variáveis que os escotistas pré-selecionarão nas diversas áreas de desenvolvimento e que mais adiante sugerirão aos lobinhos, por meio da proposta de atividades.

ÊNFASE

Levando-se em conta que esta é uma Alcatéia que está iniciando suas atividades, pensamos ser interessante trabalhar questões relacionadas com afetividade e sociabilização. Iremos propor atividades vinculadas nesta ênfase.

JOGO DEMOCRÁTICO

As atividades pré-selecionadas serão propostas pelos escotistas desta vez, sob a forma de cartas endereçadas aos lobinhos, sempre com o objetivo de motivar sua criatividade e provocar a troca de opiniões entre eles.

Para efetuar essa seleção, podem ser utilizados diversos jogos democráticos que visam fazer com que os Lobinhos participem ativamente do processo decisório e aprendam a fazer opções, sem deixar de brincar.

Faremos um leilão.

LEILÃO

Esta é uma forma de fazer esta atividade. Você pode trocar procedimentos de acordo com suas necessidades.

As Matilhas preparam cartazes que apresentam e descrevem sua proposta de atividades, expondo-os diante da Alcatéia. Lobinhos e lobinhas dispõem de um certo tempo para circular pelas diferentes exposições, fazendo consultas e formando opinião.

Todos os membros da Alcatéia recebem uma mesma quantidade de dinheiro, em notas de duas cores diferentes, em proporções também diferentes: com as notas da cor que receberam em maior quantidade, só podem adquirir obras de arte de outras Matilhas; as notas recebidas em menor proporção podem ser integralmente destinadas, se assim o desejarem, à aquisição das próprias idéias.

As Matilhas e seus membros podem programar a quantidade de dinheiro que investirão nas diferentes atividades oferecidas em leilão. Como todo o dinheiro oferecido por uma obra deve ser entregue ao leiloeiro, que o soma e proclama a quantidade paga, no total, por esta atividade, lobinhos e lobinhas devem ter a preocupação de não gastar tudo dinheiro em uma única oferta.

Uma vez que tudo esteja preparado, começa o leilão! Cada Matilha indica o leiloeiro que dirigirá o remate de suas próprias atividades, que não precisa ser sempre o mesmo, e a Alcatéia vai rodando pelos stands das diferentes Matilhas, onde se oferece em leilão uma ou duas obras de arte de cada vez, até que todas tenham sido leiloadas.

É essencial que os leiloeiros saibam vender bem sua mercadoria: *“Convido a todos os senhores e senhoras a admirar as idéias e propostas da Matilha Cinza. Extraordinárias obras de arte! Começamos pela visita de duas horas à fábrica de sorvetes “O Pingüim Alegre”, incluindo a agradável degustação que será oferecida ao seu final... Quem deseja conhecer este refrescante aspecto da indústria nacional? O jovem de óculos, ao fundo, quanto disse que oferecia por esta verdadeira obra-prima?”*

Terminado o leilão, as atividades são ordenadas segundo o valor que alcançaram, medido pela quantidade de dinheiro que se pagou para cada uma delas.

ORGANIZAÇÃO E PROJETO DE ATIVIDADES

*Elaboração do calendário de um ciclo de programa

*Avaliação de atividades e avaliação da progressão pessoal

Organizar calendário que inclua as atividades, tanto em reuniões normais como os acampamentos, e caçadas que serão realizadas durante o ciclo de programa. Durante as

semanas que seguem a seleção, as atividades serão preparadas de acordo com as necessidades.

AVALIAÇÃO DE ATIVIDADE E DA PROGRESSÃO PESSOAL

É necessário diferenciar o desenvolvimento e a avaliação das atividades e o acompanhamento da progressão pessoal.

As atividades se entrelaçam e se juntam umas às outras, como peças de um quebra-cabeça com variadas formas e cores, isoladas, têm muito pouco sentido, mas revelam, em conjunto, a imagem que formam quando agrupadas.

As atividades são avaliadas, tanto pelos lobinhos como pelos escotistas, durante sua execução, ao seu término e inclusive, algum tempo depois.

Entretanto, a progressão pessoal, é diferente: dura toda essa fase, os escotistas, enquanto convivem naturalmente com os lobinhos, observam a maneira como eles se aproximam das condutas estabelecidas nos objetivos; mas só no final do ciclo de programa, já na sua última fase, tiram suas conclusões dessa observação, pois somente então poderão determinar se as atividades em que os lobinhos estiveram envolvidos contribuíram para que cada um deles alcançasse um determinado comportamento.

O próprio Lobinho, conforme as circunstâncias, os pais e professores e os demais lobinhos, podem participar do processo.

A avaliação da progressão pessoal é um processo que faz parte da vida da Seção. Ao mesmo tempo em que se observa o desenvolvimento de uma atividade observa-se o desempenho dos jovens e se comprova as mudanças que cada um experimenta.

Por isso, a avaliação da progressão pessoal é um processo sistemático e contínuo que faz parte da vida em comunidade que cada Ramo oferece. Permite

- Recolher e acumular informações essenciais sobre a conduta do membro juvenil;
- Melhorar seu nível de participação; e
- Estimulá-lo na conquista de seus objetivos.

O desenvolvimento é avaliado pela observação

Os jovens devem transformar os objetivos educativos dos Ramos em seus objetivos pessoais

- que propõem alcançar condutas que se relacionam com:

- Obtenção de conhecimento (saber)
- Interiorização de uma atitude (saber ser); e
- Aquisição de uma habilidade (saber fazer).

Na maioria dos casos é difícil distinguir separadamente essas condutas entre si, pois geralmente estão interligadas e uma conduta compreende os três aspectos.

Observando com o tempo e atenção necessária

A avaliação pela observação exige um ambiente especial - a vida da Seção – simpático, interessante e estimulante, que leve o membro juvenil a se manifestar sem receio e com plena confiança nos outros.

Os escotistas necessitam:

- Visão, que permite perceber a importância da tarefa educativa;
- Tempo, sem pressas para conviver com o membro juvenil com contatos ricos; e
- Paciência, para acumular informações e não tirar conclusões de atos isolados.

Acompanhar, apoiar, estimular e corrigir

A avaliação não se limita a recolher informações; ela também tem por objetivo:

- Melhorar a participação do membro juvenil;
 - E elevar o grau de conquista de seus objetivos.
- Deve ser realizada de tal forma que eleve a auto-estima mesmo quando aponta erros.

Quando se avalia

Embora se trate de um processo constante, alguns marcos podem ser destacados:

- No momento de ingresso – determina o nível de entrada;

Finalmente...

Chegamos ao final de nossas primeiras atividades e reuniões, em que a Alcatéia completou um primeiro ciclo e pode, com seus próprios recursos, programar o próximo Ciclo de Programa.

Caso a Alcatéia seja a primeira Seção de um novo Grupo Escoteiro, e a data oficial de fundação do Grupo é a das primeiras Promessas de membros juvenis, será necessário que ao redor deste momento (depois da 14ª Reunião) se marque a cerimônia de Promessa dos Lobinhos, assegurando-se de que todos eles se encontram dispostos a isso.

Em qualquer outra situação, tal como previsto no Manual do Escotista Ramo Lobinho, os lobinhos farão suas Promessas conforme entenderem que é chegado o momento e solicitarem aos Escotistas. Isso não significa que os escotistas fiquem num papel passivo, esperando uma decisão das crianças. Os escotistas devem motivar os lobinhos a querer fazer a Promessa; devem mostrar como é bom viver de acordo com a Lei e a Promessa, e incentivar cada criança a assumir esses valores.

Os escotistas também devem procurar capacitação e outras fontes de atividades. Participar de Cursos, dentro e fora do Escotismo, procurar em livros e revistas, visitar outras Alcatéias, participar de eventos, etc., são formas de encontrar idéias e aprender coisas novas.

Finalmente, nossos cumprimentos por terem chegado até este ponto, pelo trabalho desenvolvido e por terem contribuído para que mais crianças pudessem ter a oportunidade de viver escotismo.

Muito obrigado e "Sempre Alerta!".

O homem e a mulher que pretendemos oferecer à sociedade

Desejamos que os jovens que tenham sido Escoteiros façam o seu melhor possível para ser:

Um homem
ou uma mulher reto de caráter,
limpo de pensamento,
autêntico em sua forma de agir,
leal,
digno de confiança

Um homem
ou uma mulher capaz de tomar suas próprias decisões,
respeitar o ser humano,
a vida e o trabalho honrado;
alegre.
e capaz de partilhar sua alegria,
leal ao seu país,
mas construtor da paz,
em harmonia com todos os povos.

Um homem
ou uma mulher líder a serviço do próximo
integrado ao desenvolvimento da sociedade,
capaz de dirigir,
de acatar leis,
de participar,
consciente de seus direitos,
sem se descuidar de seus deveres.
Forte de caráter,
criativo, esperançoso,
solidário, empreendedor.

Um homem
ou uma mulher amante da natureza.
e capaz de respeitar sua integridade.
Guiado por valores espirituais,
comprometido com seu projeto de vida,
em permanente busca de Deus
e coerente em sua fé.
Capaz de encontrar seus próprios caminhos
na sociedade e ser feliz.