

RELEMBRANDO A JANGAL

Ramo: Lobinho

Informações:

Duração: 1h30min

Local: Preferencialmente ao ar livre, de modo a garantir o distanciamento entre os participantes

Participantes: respeitando o limite determinado pelos protocolos sanitários e da Região Escoteira

Áreas de Desenvolvimento:

Físico, Intelectual, Social, Afetivo, Caráter

Programa Geral da Atividade:

Tempo	Atividade	Responsável
10'	Rotina Inicial	
15'	1. Quebra Gelo: Mogli ou Bandarlog	
20'	2. Caçada: Os Caminhos da Jângal	
15'	3. Duelo de Canções	
20'	4. Desenho em duplas	
10'	Rotina de Encerramento	

Descrição das atividades:

Atenção!

O preparo de cada uma das atividades deve obedecer às orientações e ao protocolo de prevenção à COVID-19 nas atividades dos Escoteiros do Brasil.

1. Quebra Gelo: Mogli ou Bandarlog

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo
- Bambolês vermelhos e verdes (1 de cada cor para cada lobinho)
- Fitas vermelhas e verdes (caso não haja bambolês nas cores acima)

Recursos Humanos Necessários

- Dois escotistas

Desenvolvimento:

Os bambolês deverão estar no chão, espalhados pela área de jogo e respeitando o distanciamento mínimo de 3 metros entre eles. A cada rodada, o escotista (preferencialmente o Baloo, por ser quem ensina a Lei da Jângal aos lobos) dará um exemplo de conduta e, ao seu apito, os lobinhos deverão gritar “Mogli” e correr para um bambolê verde se a conduta for boa; ou gritar “Bandarlog” e correr para um bambolê vermelho se a conduta não for boa. O objetivo é que os lobinhos identifiquem a conduta e entrem nos bambolês o mais rápido possível, mostrando que aprenderam bem as lições de Baloo.

Exemplos de frases:

- Todos os lobos devem se ajudar sempre!
- Todos os lobos devem dizer a verdade sempre!
- Os lobos nunca obedecem às regras!
- Os lobos não cuidam da natureza!

2. Caçada: Os Caminhos da Jângal

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo
- Imagens (ou distintivos) de Promessa, Pata-Tenra, Saltador, Rastreador, Caçador, uma especialidade, um distintivo de interesse especial e do Cruzeiro do Sul (multiplicados pelo número de lobinhos)

Recursos Humanos Necessários

- Dois escotistas

Desenvolvimento:

As imagens (ou distintivos) estarão espalhados pelo espaço. Se for um salão, com fita adesiva nas paredes; se for ao ar livre, em árvores etc. Ao sinal do escotista, cada lobinho deve encontrar um de cada distintivo e levar para seu canto pré-determinado; então, deve colocá-los na ordem que considera correta para a conquista. Quando todos tiverem realizado a proposta, o escotista conduz um bate-papo sobre os Caminhos da Jângal, lembrando aos lobinhos a ordem das etapas de progressão, que eles podem conquistar especialidades a qualquer momento depois da Integração, que há diversas insígnias de interesse especial etc. Atentar para que não seja um papo muito longo – dez minutos são o suficiente, e os lobinhos podem consultar o Guia sempre que quiserem.

3. Duelo de Canções

Recursos Materiais Necessários:

- Uma garrafa PET

Recursos Humanos Necessários

- Dois escotistas

Desenvolvimento:

A Alcateia estará sentada em círculo, respeitando o distanciamento mínimo de 2 metros entre os lobinhos. No centro, o escotista colocará uma garrafa PET deitada, que deve ser girada a cada rodada. O lobinho que estiver na direção dos fundos da garrafa pensará em uma canção escoteira e dirá, ao lobinho que estiver na direção da boca da garrafa, apenas uma palavra da canção em que pensou. Este terá 3 chances de adivinha e cantar a canção pensada pelo companheiro. Caso acerte de primeira, ganha 3 pontos; na segunda tentativa, 2 pontos; na terceira tentativa, apenas 1 ponto. Se não acertar, gira-se a garrafa novamente.

4. Desenho em Duplas

Recursos Materiais Necessários:

- Folhas de papel pardo fixadas a paredes ou cavaletes
- Canetas marcadoras ou pincel atômico (1 para cada lobinho)

Recursos Humanos Necessários

- Dois escotistas

Desenvolvimento:

A Alcateia será dividida em duplas. No tempo determinado pelo escotista (5min, por exemplo), um lobinho da dupla, a distância, deve ir orientando o desenho do outro lobinho, que estará com a caneta e o papel pardo. O lobinho que orienta o desenho não pode revelar o que está querendo desenhar, mas apenas ir dizendo os **traços** a serem feitos. O tema do desenho tem que ter a ver com a Jângal. Quando o lobinho desenhista identificar o que está desenhando, fala bem alto e, se estiver correto, marca um ponto pra dupla e troca de lugar com o lobinho orientador, para iniciar a próxima rodada.

Ficha elaborada por: Leonardo Vieira

Data: Fevereiro / 2021