

ESCOTISTAS



ESCOTEIROS
DO BRASIL



OS PRIMEIROS
MESES DE UMA
NOVA ALCATEIA

OS PRIMEIROS MESES DE UMA NOVA ALCATEIA

2ª edição - Agosto de 2013

3000 exemplares

REVISÃO DE TEXTOS

Maria Terezinha Kaneski Weiss | Carmen Barreira | Luiz César Horn | Sônia Jorge
Vitor Augusto Gay | Vanessa Randig | Paulinho Siebiger | Cristina Sototuka

DIAGRAMAÇÃO

Raphael Luis Klimavicius

FOTO DA CAPA

Acervo da União dos Escoteiros do Brasil

Todos os Direitos Reservados.

Nenhuma parte desta publicação, incluindo as ilustrações, pode ser traduzida ou adaptada, reproduzida, armazenada ou transmitida, sob qualquer forma ou meio, sem prévia autorização expressa da Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde - Curitiba PR - CEP 80250 100

Tel.: (41) 3353-4732 | www.escoteiros.org.br

APRESENTAÇÃO

O manual “Os primeiros meses de uma Alcateia” é um documento da estratégia de crescimento da União dos Escoteiros do Brasil e representa um esforço com objetivo de apoiar a criação de novas Alcateias e, na maioria dos casos, a fundação de novos Grupos Escoteiros.

O propósito é auxiliar os Escotistas a aplicarem as primeiras reuniões de uma nova Alcateia, até que obtenham a experiência necessária para realizarem suas próprias atividades.

Não é necessário ter sido escoteiro e tampouco se exige qualquer experiência prévia para ser um Chefe de Lobinhos. O importante é que seja uma pessoa idônea e interessada em colaborar com o Escotismo e na educação dos jovens para a vida.

As atividades que compõem este documento têm os seguintes objetivos:

1. Preparar as novas crianças para a Integração e para a Promessa do Lobinho.
2. Apresentar para as crianças os tipos de atividades típicas em uma Alcateia.
3. Preparar os Lobinhos tecnicamente para o desenvolvimento de atividades ao ar livre.
4. Ambientar os Lobinhos no marco simbólico do Ramo.
5. Fomentar nos Lobinhos o sentimento de pertencer a Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros.
6. Preparar a Alcateia para desenvolver os próximos ciclos de Programa.

As reuniões e atividades baseiam-se no documento elaborado pela Comissão do Ramo Lobinho da UEB-PR em 1995 que contou com a participação dos Escotistas Geraldo de Freitas (coordenador), Ângela 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.

Com o objetivo de adequar a linguagem e o conteúdo do documento ao Programa Educativo da UEB, o manual foi revisado e complementado com o apoio dos Escotistas: Sonia Jorge, Paulinho Siebiger, Cristina Sototuka, Vitor Augusto Gay e e Luiz Cesar de Simas Horn.

É importante ressaltar que neste documento se encontram ideias de atividades, mas que a leitura do Manual do Escotista Ramo Lobinho, e do livro Escotistas em Ação – Ramo Lobinho é a etapa seguinte na preparação do adulto que vai atuar com os meninos e meninas de 6,5 a 10 anos. Também é importante que no prazo adequado os adultos que se dispõem a atuar voluntariamente como Escotistas participem dos cursos de formação oferecidos pela União dos Escoteiros do Brasil, através das suas Direções Regionais.

Diretoria Executiva Nacional

ÍNDICE

A ALCATEIA	7
Fundo motivador - "O Livro da Jângal"	7
AS REUNIÕES DE ALCATEIA	8
Elementos de uma Reunião de Alcateia	10
LITERATURAS DE APOIO PARA AJUDAR A COMEÇAR	12
EXEMPLOS DE REUNIÕES DE ALCATEIA	14
1ª Reunião de Alcateia	14
2ª Reunião de Alcateia	20
3ª Reunião de Alcateia	25
4ª Reunião de Alcateia	30
5ª Reunião de Alcateia - Excursão ou passeio da Alcateia	33
6ª Reunião de Alcateia	37
7ª Reunião de Alcateia	49
8ª Reunião de Alcateia	54
9ª Reunião de Alcateia	59
10ª Reunião de Alcateia	65
11ª Reunião de Alcateia	68
12ª Reunião de Alcateia (Integração e Promessa)	72
13ª Acantonamento de Alcateia	76
14ª Reunião de Alcateia	84
15ª Reunião de Alcateia - Última Reunião do Ciclo	88
16ª Reunião de Alcateia - Jogo Democrático	91

A ALCATEIA

Como toda comunidade, a Alcateia possui uma estrutura, uma forma de organização e códigos de conduta pelos quais se rege.

Uma Alcateia é formada por um máximo de 24 meninos / meninas, entre 6 anos e meio e 10 anos e, idealmente, por 4 adultos.

Para organizar melhor o funcionamento da Alcateia, são formados pequenos grupos denominados Matilhas, cada uma delas formada por no máximo 6 Lobinhos(as).

As matilhas recebem nomes de cores da pelagem dos lobos: branca, cinza, preta, vermelha, marrom ou amarela.

As matilhas devem ser compostas buscando equilibrar gênero (meninas e meninos) e idades (crianças mais novas e mais velhas).

Do ponto de vista educativo, a organização em Matilhas é o primeiro passo na vivência do sistema de equipes, tão característico do Escotismo.

A Matilha é um núcleo educativo, pois em pequenos grupos se facilita que as crianças exponham seus pontos de vista, se favorece a aprendizagem das responsabilidades, a iniciativa pessoal e as decisões tomadas em grupo, aspectos que uma criança teria dificuldade de desenvolver em um grupo maior.

FUNDO MOTIVADOR - “O LIVRO DA JÂNGAL”

O fundo motivador que se oferece aos meninos e meninas do Ramo Lobinho está associado a uma obra do escritor Rudyard Kipling – “O Livro da Selva”, especialmente as aventuras de Mowgli, o menino-lobo.

O Livro da Jângal é uma fábula, uma composição literária que, por meio da ficção e da personificação dos animais, apresenta a história do Povo Livre, rica em valores e modelos a imitar ou a rejeitar.

De forma simbólica, a fábula nos mostra o contraste entre dois povos com estilos de vida e formas de atuação diferentes, simbolizando as atitudes que escolhemos tomar na vida. De um lado temos o Povo Livre (Alcateia de Seeonee), uma sociedade reconhecida na selva por sua capacidade

organizacional, por cumprir a lei, por ser constante e com metas claras. Em contraste, temos os Bandarlog (Povo Macaco), um povo sem lei, sem compromisso, sem responsabilidades, que só vivem criticando e fazendo bagunça.

É muito importante que os Escotistas leiam e estudem “O Livro da Jângal”, de modo que, em suas mãos, ele se converta em uma poderosa ferramenta educativa.

O fundo de cena dá origem a uma série de nomes e símbolos com os quais as crianças convivem constantemente: Lobinho, Alcateia, Matilha, Flor Vermelha, Livro de Caça, Roca de Conselho, Grande Uivo, entre outros.

Os Escotistas podem assumir nomes simbólicos relacionados com as personagens das histórias do Livro da Jângal: o chefe da seção é sempre chamado de Akelá, e Baloo, Bagheera, Kaa, Raksha, Pai Lobo, Lobo Gris, Hathi, etc, são seus assistentes, não havendo hierarquia entre eles.

AS REUNIÕES DE ALCATEIA

As atividades mais frequentes da vida de uma Alcateia são as reuniões de sede, realizadas com regularidade, a cada final de semana, com o objetivo de executar atividades tipicamente escoteiras. É considerada uma atividade fixa, pois faz parte da rotina da vida da Seção.

A reunião semanal é o momento em que Escotistas e crianças interagem: o Escotista criando espaços e situações atraentes para que as crianças possam ampliar seus conhecimentos, dentro de um clima propício para uma saudável e alegre convivência em condições de segurança, onde podem aprender com liberdade e desenvolver as suas capacidades.

Uma reunião semanal deve contribuir para a conquista das competências previstas para o Ramo Lobinho, contemplar cerimônias escoteiras, jogos, atividades práticas e progressivas ao ar livre, vida em equipe e atividades lúdicas.

Um bom Escotista deve buscar sempre as melhores estratégias para atrair e prender a atenção da criança, pois assim haverá maiores chances de alcance dos objetivos propostos. Isso exige da equipe de Escotistas um

bom planejamento, levando em conta o interesse das crianças, o propósito do Movimento Escoteiro, o Método Escoteiro, as atividades pessoais do Caminho da Jângal e os recursos disponíveis.

As reuniões podem conter vários ingredientes, de acordo com o interesse das crianças, o interesse educativo do Escotista, as necessidades locais, as possibilidades de realização e conveniência do tema a ser abordado.

Os ingredientes mais utilizados nas reuniões de Alcateia são:

- *Cerimônias escoteiras*
- *Dramatizações*
- *Jogos de variados tipos*
- *Treinamento dos sentidos*
- *Histórias*
- *Reflexões*
- *Canções*
- *Roda de conversa*
- *Trabalhos manuais*
- *Celebrações de Espiritualidade*
- *Técnicas escoteiras*
- *Roca de Conselho*
- *Conteúdo técnico*
- *Atividades do Caminho da Jângal*
- *Serviço*
- *Danças*

Antes de organizar uma reunião, é interessante que o Escotista busque informações sobre as cerimônias da Alcateia.

Os documentos “Manual do Escotista – Ramo Lobinho”, “Escotistas em Ação! Ramo Lobinho” e “Manual de Cerimônias dos Escoteiros do Brasil” trazem orientações gerais sobre as cerimônias e descrevem como proceder no hasteamento/arriamento da Bandeira Nacional, no Grande Uivo e no Caça Livre.

Conhecer este material tornará mais fácil a condução do cerimonial de abertura e encerramento, importantes momentos das reuniões de Alcateia.

ELEMENTOS DE UMA REUNIÃO DE ALCATEIA

1. Cerimônias

a. Cerimônia de Abertura

A Alcateia forma-se em círculo de parada (distantes um braço uns dos outros), de modo que o mastro da Bandeira Nacional seja um dos pontos da roda. Ali se realizam os seguintes atos:

- Boas vindas - Akelá, acompanhado de seus Assistentes, recebe as crianças com palavras de boas vindas.
- Inspeção - Para que se dê a devida importância para a cerimônia, os Escotistas fazem uma inspeção simples, verificando a correção e arrumação do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.
- Hasteamento da Bandeira - Duas crianças devem ser chamadas para procederem ao hasteamento, que será realizado conforme o descrito nos documentos citados anteriormente.
- Oração - Alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da Alcateia.
- Grande Uivo - momento em que todos os Lobinhos comprometem-se em fazer o seu melhor diante do Akelá e da Alcateia.
- Avisos - O Akelá faz as comunicações necessárias para o bom andamento da reunião.

b. Cerimônia de Encerramento

Como os mesmos elementos da cerimônia de abertura, terminando com o “Caça Livre”, significando que a partir daquele momento os Lobinhos

e Lobinhas estarão “caçando” sozinhos, ou seja, sem a orientação e proteção dos Velhos Lobos da Alcateia.

2. Jogo quebra-gelo

Como o nome já diz, é um jogo que tem por objetivo elevar o estado de ânimo e integrar as crianças. Deve ser um jogo geral, rápido, alegre e que não seja de competição, pois é um jogo de integração.

3. Conteúdo técnico ou Técnicas escoteiras

São conhecimentos e habilidades típicas das atividades escoteiras que ensinamos às crianças durante as reuniões, para que estejam preparadas para os acampamentos e outras atividades diferentes.

Aqui também são consideradas as atividades pessoais previstas para a conquista das competências do Ramo. Nesse momento da reunião podemos separar os Lobinhos de acordo com o trecho do Caminho da Jângal que estão percorrendo. Para conhecer quais são essas atividades, consulte “Escotistas em Ação! Ramo Lobinho”.

Normalmente, em uma Alcateia se encontrarão crianças de diferentes idades e experiências, de tal forma que alguma coisa pode ser nova para uns e conhecida para outros, razão pela qual deverá ser sempre oferecida de modo atraente.

As técnicas escoteiras podem ser ensinadas por meio de jogos, em sistema de bases, através de uma história, como tarefa dirigida, com demonstração, representação, etc. Este sistema deve variar para que, embora os conteúdos possam se repetir, a forma será sempre atraente.

Depois de ensinar algo, realiza-se alguma atividade de fixação do conhecimento, normalmente na forma de jogo.

4. Outras atividades que complementam a reunião

Em toda reunião, entre uma atividade que ensina uma técnica e a que vai ajudar na sua fixação, realiza-se algumas atividades lúdicas, que podem

ser jogos, canções, dramatizações, histórias, trabalhos manuais, danças, etc. No Ramo Lobinho é comum utilizar os elementos contidos da história do “Livro da Jângal”, para ambientação das atividades.

Aprender a ganhar e a perder é um dos objetivos do Escotismo. Uma das formas de cumprimentar os vencedores de um jogo é utilizando a “Palma Escoteira”. A “Palma Escoteira” é uma forma muito particular de saudar, congratular, agradecer, festejar todos aqueles que merecem uma salva de palmas especial. Além de ter começo e fim, seu ritmo único ajuda a aumentar o volume do som e nos desafia a fazer o “Melhor Possível”. Ao chamado de um membro do Movimento Escoteiro, que brada “Um! Dois! Três!”, todos iniciam o aplauso com o ritmo a seguir (cada número é uma palma e cada traço uma pausa bem curta):

1 2 3 4 - 1 2 - 1 2

1 2 3 4 - 1 2 - 1 2

1 2 3 4

1 2 3 4

1

Mas estes também podem ser cumprimentados através de um Bravo, bravo, bravo (ou Bravo, bravo, bravíssimo), que por sua vez agradecerão por meio do grito de Grato, grato, grato (ou Grato, grato, gratíssimo).

LITERATURAS DE APOIO PARA AJUDAR A COMEÇAR

Além deste livro, listamos abaixo algumas literaturas que poderão ser bastante úteis no início dos trabalhos em uma nova Alcateia de Lobinhos:

- Escotistas em Ação - Ramo Lobinho: Guia de bolso, destinado aos adultos. É um manual para consultas rápidas e pretende ser um apoio para os Escotistas de Alcateia, em seu trabalho com os Lobinhos e Lobinhas.
- Alcateia em Ação: Guia de bolso, destinado aos Lobinhos e Lobinhas. Esta publicação contém informações sobre o funcionamento da Alcateia e suas

atividades. Pode ser utilizado pelas crianças desde as primeiras atividades.

- Manual de Cerimônias: Manual que traz informações sobre os procedimentos quanto às cerimônias escoteiras.
- Padrões de Atividades Escoteiras: Manual que traz procedimentos quanto ao planejamento e execução de atividades escoteiras, de modo prudente e eficaz.
- O Livro da Jângal – Livro de Rudyard Kipling, que conta a história de Mowgli, o “menino lobo”. É importante que os Escotistas conheçam estas histórias, pois elas auxiliam na ambientação das atividades da Alcateia. É importante que as histórias da Jângal sejam contadas aos Lobinhos. Explorando as diferentes maneiras de se contar histórias, podemos oferecer momentos dinâmicos, atraentes e altamente educativos.
- Manual do Escotista do Ramo Lobinho – Destinado aos Escotistas, este material apresenta orientações práticas para desempenhar sua função, bem como para realizar as atividades da Alcateia com mais eficiência.
- 1º Guia do Caminho da Jângal e 2º Guia do Caminho da Jângal – Material para os Lobinhos mais completo que o Alcateia em Ação, pode ser um bom auxiliar na seleção dos conteúdos a serem abordados nas reuniões.

Além das literaturas, os Escoteiros do Brasil oferecem um sistema de formação para os adultos voluntários.

1ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Conteúdo técnico: Formações e Vozes de comando e posições

Abertura da Reunião

Jogo 1 - "O Feiticeiro"

Jogo 2 - "Irmãos"

Conteúdo técnico: História Irmãos de Mowgli (parte 1)

Canção - "Para ser Lobinho"

Jogo 3 - "Conhecendo-nos"

Jogo 4 - "Corrida num pé só"

Jogo 5 - "Pescaria"

Encerramento da Reunião

CONTEÚDO TÉCNICO: FORMAÇÕES E VOZES DE COMANDO

Os Lobinhos devem ser organizados em Matilhas, tendo à sua frente um Primo ou Prima (Primo=primeiro) e no final um Segundo ou Segunda. Os menores ficam entre eles, sendo que quanto menor e menos experiente, mais próximo do Primo deve ficar.

Nesse primeiro dia os Escotistas devem escolher os Lobinhos mais velhos para a posição, depois de um certo tempo será realizada uma eleição para que as próprias crianças escolham seus Primos(as) e Segundos(as).

O círculo deve ser formado pelas matilhas seguindo esta formação e por ordem alfabética. Ensine e demonstre as vozes de comando da Alcateia.

Lobo!: Significa atenção e todos devem ficar em silêncio para escutar o Escotista e saber as orientações que serão dadas.

Lobo! Lobo! Lobo!: Os Lobinhos interrompem o que estão fazendo, gritam Lobo! e correm o Escotista que chamou.

Posição Firme: De pé, pernas juntas, braços ao longo do corpo e cabeça para a frente, em silêncio.

Posição Descansar: De pé, pernas abertas na lateral, mãos cruzadas nas costas, à altura do quadril.

ABERTURA DA REUNIÃO

Akelá, acompanhado de seus Assistentes, chama os Lobinhos (Lobo, lobo, lobo!) para se reunirem junto ao mastro da bandeira. Lá se desenvolve a cerimônia de abertura, conforme descrito anteriormente.

JOGO 1 - “O FEITICEIRO”

Delimite uma área de jogo proporcional ao número de Lobinhos. Escolha 3 ou 4 Lobinhos para serem feiticeiros, colocando um sinal para diferenciá-los dos demais, que serão Lobinhos “livres”. (uma tira de tecido na cabeça ou no braço, por exemplo).

Os feiticeiros correrão para tocar os Lobinhos, que ao serem tocados, ficarão “enfeitados”, permanecendo parados como estátuas até que um outro Lobinho “livre” os toque e retire o “encanto” colocado pelo feiticeiro. Os feiticeiros também procurarão evitar que o “encanto” seja retirado daqueles que estão paralisados.

Em um certo momento do jogo, pode-se trocar os feiticeiros. O jogo termina antes que os Lobinhos percam o interesse.

JOGO 2 - “IRMÃOS”

Divida a Alcateia 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 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.

CONTEÚDO TÉCNICO: HISTÓRIA IRMÃOS DE MOWGLI (PARTE 1)

Narre o episódio após ler com atenção o 1º capítulo do Livro da Selva. De forma resumida, contar como Mowgli se perdeu na Jângal, como ele foi encontrado pelos lobos e como foi aceito para viver entre eles. É importante também narrar a participação de Baloo e Bagheera nesse episódio. Esta história se encerra com a assembléia na Roca do Conselho. Há uma versão simplificada no 1º Guia do Caminho da Jângal.

Os Irmãos de Mowgli

Há muito tempo, na Índia, um enorme tigre percorria a selva em busca de alimento. Chegou à uma clareira onde se encontravam acampados um lenhador e sua família, e pensou no banquete que iria fazer com aquele menino, filho do lenhador, que ali se encontrava.

Apesar de o tigre ser enorme e robusto, não era muito bravo e não estava disposto a enfrentar abertamente um homem armado.

Assim, ele deslizou em direção à fogueira, mas por não prestar atenção por onde andava, acabou machucando as patas, quando pisou nas brasas da fogueira. A dor o fez rugir e despertou a família acampada. O tigre, então, não teve outra saída senão escapar, furioso e mancando.

Também o lenhador e sua mulher ficaram apavorados e não repararam que o menino tinha entrado na floresta, não imaginando o perigo.

Com o passo inseguro, foi subindo a colina e logo, sem saber como, entrou na cova de um enorme lobo, bravo, porém nobre e bondoso. Ao ver que o menino entrava sem medo na cova, e considerando que o tigre o queria devorar, o pai lobo pegou o menino e colocou entre seus Lobinhos recém nascidos, que estavam brincando por perto da mãe loba, Raksha. Esta viu o pequeno filhote de homem juntar-se sem receio com seus Lobinhos e ficou com ele.

Pouco tempo depois, Tabaqui, o chacal, procurou Shere-Khan e lhe disse: Senhor tigre, sei onde está o menino que tanto lhe dá apetite. Se o matares, podes me dar uma parte como prêmio, por lhe haver dito o

esconderijo. Ele está naquela cova, abaixo da colina. O chacal é um animal nojento, que induz os outros animais a caçar e matar, contentando-se com as sobras que lhe deixam, por isso também era conhecido com lambe pratos.

Shere-Khan foi, em seguida, à entrada da cova, que era muito estreita, que só lhe permitia meter a cabeça na sua abertura. Tal circunstância fazia com que o lobo não o temesse, já que se encontrava dentro da cova.

O lobo advertiu o tigre que fosse buscar seu alimento em outro lugar, que ele não devia transgredir as leis da selva, que proíbe a um animal matar um ser humano, porque isto faz com que muitos homens se reúnam e entrem na Jângal para capturar o assassino.

Shere-Khan rugiu com raiva e começou a lançar ameaças ao pai lobo. Raksha se uniu ao esposo para expulsar o tigre dali, pois ela havia se proposto a cuidar do menino, que um dia cresceria e poderia ajudar a combater Shere-Khan.

O tigre se retirou e o menino permaneceu com os lobos e cresceu como membro da família.

Chamaram-lhe Mowgli, que significa “pequena rã”. Levaram-no à Roca do Conselho, onde se reuniam os lobos para apresentar seus filhotes para a Alcateia. Na ocasião, o chefe da Alcateia, o lobo Akelá, disse que, para que Mowgli fosse aceito, ele teria que ser recomendado por dois membros da floresta. De repente apareceu uma sombra: era um urso chamado Baloo, que se propôs a ensinar a Mowgli as leis da Jângal, as diferentes vozes dos animais e os diferentes tipos de comida.

Mais tarde apareceu a pantera negra, Bagheera, que ofereceu um touro selvagem pela vida de Mowgli e se comprometeu a ensinar-lhe a caçar, pescar e os truques da imensa Jângal.

Mowgli, como pequeno lobo, tinha muito que aprender.

**Veja a história “Os Irmãos de Mowgli” na íntegra no
“Livro da Jângal” de Rudyard Kipling.**

CANÇÃO “PARA SER LOBINHO”

*Para ser Lobinho, é preciso ter
Muita alegria e disposição
É brincar e aprender tendo por ideal
Praticar a Boa Ação
Há um mundo bem melhor
Para você descobrir
É um mundo fascinante
Feito por B.P.*

JOGO 3 - “CONHECENDO-NOS”

A Alcateia 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.

JOGO 4 - “CORRIDA NUM PÉ SÓ”

Duas equipes com o mesmo número de Lobinhos, em duas filas uma do lado da outra. Na frente, a uns 10 metros, está 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.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

Depois de uma breve inspeção para valorizar o momento e para cuidar que todos retornem para casa arrumados, a cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente, terminando sempre com o Caça Livre!

DICAS:

- Como esta é a primeira atividade da Alcateia, é importante que os Escotistas se esforcem para realizá-la de maneira bastante animada, para que os Lobinhos se divirtam e retornem na reunião seguinte.
- É o primeiro contato das crianças com o Movimento Escoteiro, assim aproveite a oportunidade para treinar as vozes de comando, lembrando as crianças quando necessário, de forma que se torne rotineiro nas próximas reuniões.
- Se a equipe de Escotistas for nova e inexperiente, aproveitem a oportunidade para aprender na prática. Com o tempo você perceberá que o planejamento antecipado das atividades facilita bastante. Antes da reunião é importante verificar se todos os Escotistas sabem o que tem que fazer, e se o material está preparado.
- Os Escotistas devem participar do Curso Preliminar tão logo seja possível.

2ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 (Ativo): Raksha versus Shere Khan

Conteúdo técnico: Saudação, Lema e Aperto de Mão.

Jogo 2 (Revezamento): A corrente

Trabalho Manual: Dedoches

Conteúdo técnico: Grande Uivo e Caça Livre

Canção/dança: Amiguinho do caracol

Jogo final: Brincadeira de Lobo

Encerramento da Reunião

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 [ATIVO]: RAKSHA VERSUS SHERE KHAN

Os Lobinhos devem ser divididos em grupos que se formam em filas, um segurando na cintura do outro que está à sua frente. O primeiro da fila representa Raksha (Mãe loba) e o último representa Mowgli. Para cada fila há um Lobinho solto que representa Shere Khan (o tigre). Mowgli traz um pedaço de sisal (ou barbante) preso na cintura sem amarrar.

Shere Khan quer caçar Mowgli (tirar o sisal dele) e Raksha vai protegê-lo. A fila não pode soltar-se. Cada fila disputa apenas com ela própria.

Quando Shere Khan conseguir capturar Mowgli, ele entra no final da fila passando a ser Mowgli, Raksha sai para ser o novo Shere Khan e o que estava em segundo lugar na fila é a nova Raksha. Dessa forma todos poderão passar por todos os papéis.

CONTEÚDO TÉCNICO: SAUDAÇÃO, LEMA E APERTO DE MÃO.

Primeiro ensinar a Saudação com o sinal do Lobinho, Lema e o Aperto de Mão.

Saudação do Lobinho: Lobinhos e Lobinhas de todo mundo se saúdam por meio de um gesto só deles: levantam o dedo médio e o indicador da mão direita em “V”, dobram o polegar sobre os outros dois dedos e encostam o dedo indicador na testa do lado do olho direito. A mão fica parecendo a cabeça de um lobo. O polegar sobre os outros dedinhos significa que os Lobinhos maiores protegem os Lobinhos menores. Os Lobinhos devem usar essa saudação para cumprimentar os outros Lobinhos, os Velhos Lobos e demais membros do Movimento Escoteiro.

Lema: Os Lobinhos e Lobinhas devem se esforçar para fazer as suas tarefas da melhor maneira que puderem. Esse é o significado do lema dos Lobinhos que, ao dizer “Melhor Possível”, também estão lembrando que fazem parte de uma grande família, que se espalha por todo o mundo. O lema é falado nas cerimônias, quando os Velhos Lobos solicitam e para saudar outro Lobinho ou membro do Movimento Escoteiro.

Aperto de Mão: Baden-Powell, o fundador do Movimento Escoteiro, aprendeu com o povo Ashanti na África, um cumprimento muito interessante. Para se proteger eles andavam com uma lança na mão direita e um escudo na mão esquerda. Quando encontravam alguém em quem confiavam, eles soltavam o escudo no chão e se cumprimentavam com um aperto de mãos esquerdas. Como Baden-Powell queria que todos os escoteiros se quisessem bem como irmãos, adotou esse aperto de mãos porque cumprimentar assim é uma maneira simples de dizer ao outro - “Sou seu amigo”. Nós também cruzamos os dedos mindinhos porque entendemos ser elos de uma grande corrente de fraternidade.

JOGO 2 (REVEZAMENTO): A CORRENTE

Formam-se dois grupos com mesmo número de Lobinhos. Os dois grupos formam duas filas paralelas distantes entre si de dois a três metros. A uma distância de uns 10 metros a frente de cada fila coloca-se um objeto bem visível. A se iniciar o jogo, o Lobinho da frente sai correndo, dá a volta no objeto 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.

TRABALHOS MANUAIS: DEDOCES (FANTOCHES DE DEDO)

Material necessário: modelos dos personagens, pedaços de feltro coloridos ou EVA, tesoura, cola para tecido, agulhas e linha de bordar.



CONTEÚDO TÉCNICO

Grande Uivo

O Grande Uivo é o grito da Alcateia e tem triplo significado:

1. Manifestar a alegria de pertencer à Alcateia;
2. Saudar Akelá (e os demais Velhos Lobos) e mostrar que a Alcateia está preparada para seguir o seu comando;
3. Reafirmar a disposição em fazer o seu melhor possível.

A cerimônia começa com a Alcateia em círculo de parada, Akelá no centro e os assistentes fora da roda e atrás de Akelá (para cuidarem dos Lobinhos que Akelá não está vendo). Os assistentes permanecem todo o tempo ali em posição firme.

Akelá escolhe uma das crianças e fica de frente para ela, olhando-a diretamente para que tenha certeza de que será ela a responsável por conclamar os demais Lobinhos a fazer o seu MELHOR POSSÍVEL. A cada cerimônia uma das crianças é escolhida para esta honra.

Akelá levanta os dois braços lateralmente na altura dos ombros com as mãos espalmadas para baixo. Os Lobinhos estão em posição “firme”.

Quando Akelá abaixar os braços ao longo do corpo (sinal para começar), todos os Lobinhos abaixam-se e ficam de cócoras, joelhos afastados e com os dedos indicadores e médios juntos tocando o chão entre os pés.

No momento em que os dedos encostam-se ao solo, todos falam (uivam) juntos e ritmadamente: A-KE-LÁ, FA-RE-MOS O ME-LHOR! Em seguida os Lobinhos saltam no lugar “como uma mola” e ficam de pé, colocando as duas mãos ao lado da cabeça como estavam anteriormente. Dessa forma, os dedos apontados para cima lembram as orelhas do lobo.

A criança escolhida por Akelá pergunta para a Alcateia, olhando para as quatro matilhas: MELHOR? MELHOR? MELHOR? MELHOR? (Significando: Vocês, Lobinhos de todas as matilhas farão o Melhor Possível?)

Os Lobinhos abaixam o braço esquerdo e com a mão direita fazem a saudação do Lobinho (dedos abertos) e respondem: SIIIIIIIM, MELHOR! MELHOR! MELHOR! MELHOR!

Akelá, que permanecia em posição “firme”, agora faz a saudação do Lobinho junto com eles. Os Lobinhos abaixam o braço direito e ficam em posição “firme”, enquanto Akelá sai da roda e, colocando-se no círculo como eles, agradece e/ou deseja uma boa caçada para todos.

Caça Livre

No encerramento da atividade e somente nele, após o Grande Uivo, representando o final da caçada, Akelá (ou quem o representa) dá o CAÇA LIVRE, que tem os seguintes significados: que a partir daquele momento os Lobinhos irão caçar por sua própria conta, sem a tutela de Akelá; reafirmar que eles irão continuar a fazer o seu MELHOR POSSÍVEL.

Como é feito o Caça Livre?

A Alcateia está formada num círculo de parada com Akelá fazendo parte dele. Os Assistentes estão atrás de Akelá, por fora do círculo. Akelá anuncia em tom alto e firme 'CAÇA LIVRE!' Os(as) Lobinhos(as) se viram para direita, dão um passo para fora do círculo, ficam firmes e com a saudação do Lobinho respondem todos juntos em tom alto e ritmado 'MELHOR POSSÍVEL!'. Depois saem, desmanchando o círculo.

CANÇÃO/DANÇA: "AMIGUINHO DO CARACOL"

Forma-se os Lobinhos em círculo 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 dança.

Eu sou amiguinho do caracol que vai dando voltas mais e melhor

(o Lobinho vai caminhando por dentro do círculo)

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)

Dou-lhe a mão e olho assim

(para 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

(dá um abraço no Lobinho)

Sigamos a rota do caracol

(puxa-o para o círculo e esses dois depois escolherão outros dois e assim por diante)

JOGO FINAL: BRINCADEIRA DE LOBO

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 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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

3ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião.

Jogo 1 (Ativo) - "Os Caranguejos Estão Soltos"

Canção – Lobinho de Verdade

Jogo 2 (Memória): Personagens da Jângal

Dramatização – História de Mowgli

Jogo 3 - "Nossa Alcateia".

Canção – Nossa Alcateia

Jogo 4 (intelectual/social) - Conhecendo nosso Grupo Escoteiro

Conteúdo Técnico: Bandeira Nacional e Cerimônia da Bandeira

Jogo 5 - "A Caça e o Caçador".

Encerramento da Reunião

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 (ATIVO) - “OS CARANGUEJOS ESTÃO SOLTOS”

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 Alcateia 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 filas, quando os próximos saem para fazer o percurso e assim sucessivamente. Ganha a equipe que primeiro completar a tarefa.

CANÇÃO - LOBINHO DE VERDADE

(melodia de Oh ! Suzana)

*Um Lobinho de verdade
Cumprê toda a obrigação
Faz com todos amizade
Não cabula reunião.*

*Um Lobinho perfeito quero ser
Na Alcateia muito ativo, sempre amigo pra valer.*

*Um Lobinho de verdade
O melhor possível faz
Um Lobinho nunca briga
E trabalha pela paz.*

*Um Lobinho perfeito quero ser
Na Alcateia muito ativo, sempre amigo pra valer.*

JOGO 2 (MEMÓRIA): PERSONAGENS DA JÂNGAL

Figuras diversas contendo os personagens do Jângal (cartões iguais dois a dois). Com as crianças em círculo, sentadas no chão, distribui-se as cartas com as imagens viradas para baixo, falando um pouco sobre cada um. 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.

DRAMATIZAÇÃO - OS IRMÃOS DE MOWGLI

Os Escotistas preparam uma bancada com 3 cenários: o acampamento dos lenhadores, a floresta com a gruta dos lobos e a Roca do Conselho. Com os dedoches feitos na reunião anterior, as crianças voluntárias recontarão a história para a Alcateia.

JOGO 3 - “NOSSA ALCATEIA”

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.

CANÇÃO - “NOSSA ALCATEIA” (MELODIA DO HINO DO SOLDADO)

*Nós somos de uma Alcateia
De alegres lobos que não são bobos
O nosso Akelá ensina*

*Ter olho aberto e ouvido esperto
Andamos pela floresta
Sem medo, forte, buscando a caça
Pois somos de uma raça
Que é amiga pra toda a vida.*

JOGO 4 (INTELLECTUAL/SOCIAL) - CONHECENDO NOSSO GRUPO ESCOTEIRO

Falar rapidamente sobre o nome e a organização do Grupo Escoteiro, as outras seções, a Diretoria do grupo, etc. Cada Primo(a) recebe uma relação de perguntas, que para respondê-las os Lobinhos terão que entrevistar Escotistas de outras Seções e/ou Diretores. Ganha a Matilha que trouxer todas as respostas corretas, em primeiro lugar.

Como sugestão as perguntas podem ser: Quantos Escotistas masculinos e femininos? Quantos membros tem a Tropa Escoteira? E nas outras Seções? Os Lobinhos tem irmãos em outras Seções? Quem é filho de algum Escotista? Quantas famílias têm pai/mãe e filho/filha trabalhando no grupo? etc.

CONTEÚDO TÉCNICO: BANDEIRA NACIONAL E CERIMÔNIA DA BANDEIRA

Todo membro do Movimento Escoteiro deve conhecer a bandeira do Brasil e saber preparar, hastear e arriar a Bandeira Nacional. Por isso, verifique se as crianças conhecem as formas e as cores da nossa bandeira e seus significados.

Ensine como e porque se faz a cerimônia da bandeira, como deve ser a postura e o comportamento dos Lobinhos nesse momento e, em seguida, deixe que todos experimentem hastear e arriar a bandeira.

JOGO 5 - “A CAÇA E O CAÇADOR”

No Jângal, às vezes os animais são a caça, outras vezes são os caçadores. 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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

DICAS:

- Muitas letras e vídeos de canções estão disponíveis na internet. Canções com gestos e movimentos são bastante populares entre os Lobinhos. Procure ensaiar antes de ensinar. Boa diversão!
- A Cerimônia de Bandeira está descrita no Manual de Cerimônias e no livro Escotistas em Ação – Ramo Lobinho.
- Procure fazer com que as cerimônias de abertura e encerramento sejam breves, evitando discursos extensos, e partindo logo para as atividades.

4ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 - (Ativo): Procurar Mowgli.

Conteúdo Técnico - O que é uma Boa Ação?

Jogo 2 (Físico) - Conhecendo a Bagheera

Jogo 3 (Jogo de Círculo): Os Animais do Jângal.

Canção - Bagheera

Dramatização - Na Jângal o assunto é a chegada do filhote de homem

Jogo 4 - Lá vem o Lobo

Encerramento da Reunião

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 - [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 a gruta . 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.

CONTEÚDO TÉCNICO - 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 pratica-la.

A próxima atividade será uma excursão/passeio da Alcateia. É importante que neste momento o Escotista discuta com os Lobinhos qual tipo de Boa Ação a Alcateia gostaria de realizar, de acordo com o local a ser visitado.

JOGO 2 (FÍSICO) - CONHECENDO A BAGHEERA

Para conhecer os valores e características que estão associados com Bagheera, ela deverá contar alguma das caçadas de Mowgli e as coisas que ele devia saber para sobreviver na selva.

Este relato serve para destacar 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 ambiente deve ser de preferência um bosque, 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 Escotistas, que serão as presas, estarão parados com roupas estranhas, pintados, fazendo gestos ou com qualquer coisa que seja fácil de ser lembrado pelos Lobinhos. Em todos os pontos ao redor das presas haverá “objetos raros” ou incomuns pendurados em árvores (panelas, livros, etc.). Também participa mais um Escotista, que representará Shere-Khan.

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 presas, senão 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 principal: devem cuidar-se porque Shere-Khan está rondando pela selva, se forem vistos por ele morrerão, e desta forma devem voltar ao ponto de partida.

Ao final de um determinado tempo, reúnem-se todos os Lobinhos e pede que estes façam um relatório do que observaram durante a caçada.

JOGO 3 (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

(melodia da música “O Bom Menino” do Palhaço Carequinha)

*Ela é Bagheera, ela é pantera negra
Ela é Bagheera, ensinou Mowgli a caçar
Seus olhos verdes enxergam 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 foi falar
Direito pra dizer algo não tenho
Mas dou um touro pro garoto aqui ficar.*

DRAMATIZAÇÃO - NA JÂNGAL O ASSUNTO É A CHEGADA DO FILHOTE DE HOMEM

Em 15 minutos os Lobinhos preparam um esquete (apresentação teatral rápida) sobre a chegada de Mowgli na Alcateia e depois a apresentam. Os Escotistas devem ajudar para que todos assumam um papel.

JOGO 4 - LÁ VEM O LOBO

Dispõem-se as crianças em círculo. No centro fica um Lobinho segurando uma das pontas de um cordel de cerca de 2 metros de comprimento 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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

LEMBRETE:

A próxima atividade será uma excursão/passeio fora da sede. É importante verificar as necessidades operacionais (local, programação, autorizações, segurança) com antecedência. A equipe de Escotistas divide as tarefas. Se necessário pode ser solicitada ajuda aos Dirigentes do Grupo Escoteiro e aos pais.

5ª REUNIÃO - EXCURSÃO OU PASSEIO DA ALCATEIA

Esta atividade vai exigir da equipe de Escotistas preparação e programação prévia, considerando todos os passos que são muito bem explicados no livro “Padrões de Atividades Escoteiras”, incluindo autorização por escrito dos pais e da Diretoria do Grupo Escoteiro.

Em primeiro lugar escolha com antecedência um local para a visita da Alcateia. Um bosque, ou parque próximo a Sede é uma boa pedida, já que é a primeira saída dos Lobinhos.

O objetivo desta primeira atividade externa é a prática de uma boa ação coletiva. Portanto o local escolhido deve oferecer esta possibilidade. O local ideal deve oferecer pontos interessantes para serem visitados e também deve ter um local onde possa ser servido um lanche.

Prepare os Lobinhos para este passeio. Já que o objetivo é realizar uma boa ação, eles devem preparar a boa ação. Pense e discuta com os Lobinhos as possibilidades de boa ação, de acordo com o que o local oferece. Alternativas podem incluir: os Lobinhos receberem em suas Matilhas crianças carentes que participarão de jogos ou canções, a Alcateia apresenta o esquete que fez na reunião anterior para o público local, limpeza de um espaço público, separando os resíduos (reciclável ou orgânico), etc.

Verifique o modo de chegar ao local e providencie transporte. Os pais podem ajudar como apoio, tanto no transporte, quanto nas demais necessidades operacionais da atividade (preparar o lanche, levar o material, etc). Selecione canções para o passeio. Selecione jogos para aplicar no local.

Prepare tudo, e monte a programação, conforme modelo abaixo:

Hora	Atividade	Responsável	Material
xxx	<i>Concentração na sede (saída)</i>	<i>Todos</i>	
xxx	<i>Jogo quebra-gelo</i>		
xxx	<i>Histórias Caçadas de Kaa</i>		
xxx	<i>Canção Kaa no pezinho de limão</i>		
xxx	<i>Dança da fome de Kaa</i>		
xxx	<i>Jogo de fixação sobre os nós</i>		
xxx	<i>Avaliação da atividade</i>		
xxx	<i>Retorno à sede</i>		

Seguem algumas atividades que pode ser realizadas nesta primeira excursão/passeio da Alcateia:

História “As caçadas de Kaa”

Veja a história “As Caçadas de Kaa” na íntegra no “Livro da Jângal” de Rudyard Kipling e uma versão resumida no 1º Guia do Caminho da Jângal.

Canção “Kaa no pezinho de limão”

*Kaa, o Kaa, eu vim lhe perguntar:
Como é que a cobra sobe no pézinho de limão?
Se a cobra não tem pé, se a cobra não tem mão
Como é que a cobra sobe no pézinho de limão?
Estica! Encolhe! Seu corpo é todo mole
É assim que a cobra sobe no pézinho de limão!!*

Dança da fome de Kaa

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 Alcateia faz uma fila, cada um com as mãos nos ombros do que vai à frente e seguindo a cabeça onde quer que ela vá; movendo-se tão vagarosamente quanto seja possível e no mesmo passo.

Vão formando um caracol. Durante todo o movimento, os Lobinhos devem se manter silvando e andando deslizando os pés, sem o menor ruído, de modo que o conjunto seja semelhante ao de uma serpente deslizando 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 Escotista então, parado, com os braços estendidos à frente e cabeça baixa, balançando o corpo lentamente, para frente e para trás, dá um silvo, e todos os macacos, dão um passo à frente. Ele aponta uma vítima que, assustada rasteja passando entre suas pernas sendo “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 vagarosamente, formando um círculo e deita-se então para dormir depois da pesada refeição.

CONTEÚDO TÉCNICO - NÓ DIREITO E NÓ DE ESCOTA

Para ensinar técnicas:

Primeiramente os Escotistas devem reunir toda a Alcateia, em lugar confortável e lhes ensinar as denominações das partes de um cabo e como manuseá-lo e conservá-lo corretamente. Ludicamente, o Escotista pode explicar a importância de saber utilizar “cipós” (cabo) na Jângal. Após, deve explicar como funcionarão as bases e dar início ao ensino dos nós.

Formar duas bases, e em cada uma com um ou mais Escotista, sendo que em uma a Matilha aprenderá o nó direito e na segunda o nó de escota, treinando o nó e aprendendo sobre seu uso.

Ao sinal inicial cada Matilha se dirige para uma base, onde ficam por 10 minutos aprendendo sobre o nó, e após o tempo previsto, ao sinal do Escotista coordenador da atividade, trocam de base, onde ficam mais 10 minutos.

Os nós são um grande “negócio” para quem os conhece e sabe usar. Para o Lobinho a aplicação dos nós soluciona uma porção de problemas nos acantonamentos, acampamentos, nas excursões e até em casa.

Nó Direito: Serve para unir cabos de mesma espessura.

Nó de Escota: Serve para unir cabos de espessuras diferentes.

JOGO DE FIXAÇÃO SOBRE OS NÓS

Formar as Matilhas e, a uma distância de mais ou menos 20 metros, colocar um bastão no alto do qual penderá um cabo de 30 cm. Junto a cada cabo estará um Escotista.

Entregar a cada Lobinho um cabo de 50 cm. Ao sinal de início os primeiros de cada Matilha correm até o bastão a sua frente, e deverão amarrar o seu cabo pessoal no cabo que já está pendente, usando um dos dois nós ensinados anteriormente, de acordo com a espessura do cabo. Feito o nó,

volta correndo até sua Matilha, e o Lobinho seguinte fará o mesmo, até que todos da Matilha tenham deixado seus cabos amarrados uns nos outros.

Avaliação - 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.

DICAS:

- Preparar a excusão/passeio com antecedência. Definir o local antecipadamente, estabelecer uma equipe de apoio (pais ou dirigentes do grupo), deslocamento e programação facilitam a execução da atividade.
- Para a atividade dos nós, os Escotistas deverão treiná-los antes da execução da atividade. Ambos os nós (direito e escota) são bastante simples, e adequados para os Lobinhos.
- Aproveite esta oportunidade para aprender coisas novas, criar jogos e outras atividades, bem como para aprimorar a Equipe de Escotistas.

6ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 - Tocar as Cores

Canção: "Hino do Lobinho"

História – Como apareceu o medo

Jogo 2 (caráter) - A Lei do Lobinho no balde

1º Artigo da Lei do Lobinho - O Lobinho Ouve Sempre os Velhos Lobos.

Boa Ação em Casa

Jogo 3 - Telefone da Jângal

Trabalho Manual: Porta Lápis

Jogo 4 - Transportando na Jângal

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 - TOCAR AS CORES

Comentar que os Lobinhos na Jângal gostam muito de correr e mexer/tocar nas coisas mais estranhas que eles vêem. 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 Alcateia, somente pessoas e objetos externos à Alcateia.

CANÇÃO: “HINO DO LOBINHO”

*Irmão de lobo nasci
De um povo livre e valente
A selva onde eu cresci
Me deu um Deus e uma Lei
Akelá escuto sua voz
E sigo as suas pegadas
Bagheera e Baloo
São os amigos que me levam
A avançar, sempre melhor
Povo livre, avançar!
Com vocês, hei de ser
Cada dia melhor.*

Primeira atividade:

HISTÓRIA: 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 fazê-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 migrado 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 a 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 quando a 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 cervos 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 nus!... 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, que continuou alheio a tudo.

- Numa época destas matar homem! Não é covardia? Murmurou Bagheera com desprezo.

- Matei por prazer, não por necessidade, rosnou 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 esnober 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 alimentávamos 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 tigres, 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 será 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 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 pergunto porque estava magoado. O tigre humilhado lembra a Tha que ele já fora chefe da ângal 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. Partiu em direção à 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 ser dono da uma noite.

Tha garantiu que não iria quebrar sua promessa, mas que não tardaria o homem aprender 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.

Segunda atividade:

Após ouvirem a história, os Lobinhos serão orientados a 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 à direita e caminho à esquerda:

Os Lobinhos que optarem pela direita deverão montar um quebra-cabeças, que apresenta a imagem de um rio totalmente poluído. O Escotista 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 Escotista irá salientar a existência dessas nascentes e o quanto precisamos batalhar para que elas sejam preservadas.

Escolhendo ir pela direita:

Jogo nº 1 - 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 Lobinhos 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 Lobinho 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 Lobinhos 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 Lobinhos 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 Lobinhos só poderão tomar do líquido precioso após todos terem sido servidos. Deverão fazer um brinde saudando o uso racional da água.

Saindo da 2ª Atividade

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 Lobinho 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

Aqui, haverá apenas um caminho a ser seguido. Desta feita, será falado sobre a importância da reutilização dos recursos hídricos. Mostraremos que existem várias 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 Escotista 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 Lobinhos. 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”.

Apresentando um grande cartaz contendo as leis do Lobinho, um Escotista conversa com as crianças sobre cada um dos artigos e seus significados.

JOGO 2 (CARÁTER) - A LEI DO LOBINHO NO BALDE

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 Lobinhos já sabem qual a opção correta devem fazer seu melhor possível para cumprir a Lei, 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.

1º ARTIGO DA LEI DO LOBINHO - O LOBINHO OUVI 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.

BOA AÇÃO EM CASA

Perguntar aos Lobinhos 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 Alcateia.

JOGO 3 - 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.

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 4 - 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 a de Lobinhos mais rápidos para transportar coisas.

ENCERRAMENTO

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

DICAS:

- A atividade “Sábios como Baloo” exigirá um pouco mais de trabalho da equipe de Escotistas para sua execução. Envolver os pais na operação pode ser uma boa ideia.

7ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 - "Espelho Meu"

Jogo 2 - "Lá vai a bola"

Atividade: Rikki-Tikki-Tavi

Atividade: Roca de Conselho

Uniforme/Vestuário de Lobinho

2o Artigo da Lei do Lobinho – "O Lobinho pensa primeiro nos outros".

Jogo Cooperativo - "O elo inquebrável"

Boa ação em casa

Esquete

Canção: Como pode

Jogo 4 - "Venham ou buscarei"

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 - "ESPELHO MEU"

Num local plano a Alcateia 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”

Os Lobinhos são formados em duas equipes em 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, 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

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, cada Matilha receberá um modelo de símbolo que deverá ser pintado na testa de cada integrante da Matilha.

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 Matilha 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 Matilha 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

Quando a Alcateia precisa tratar de assuntos importantes, se reúne na Roca de Conselho. Participam dessa reunião todos os Escotistas e Lobinhos da Alcateia. E é assim, porque, em se tratando de assuntos importantes, todos devem opinar.

É na Roca de Conselho que se ordenam as atividades que a Alcateia escolheu para o período, pela aprovação do calendário organizado pelos Escotistas.

Para a primeira Roca de Conselho, escolher um local tranquilo e adequado e onde todos possam sentar-se em círculo.

Akelá faz a abertura, contando sobre o costume dos lobos de reunirem-se em assembléia nas noites de lua cheia para discutirem e resolverem os problemas do bando.

Em seguida, deve ser feita uma pequena avaliação das atividades realizadas até o presente momento. Devemos incentivar que todos falem, obedecendo a vez, ouvindo o que todos tem a dizer.

Devem ser colhidas algumas sugestões para o 1º Acantonamento da Alcateia.

Canta-se o Hino do Lobinho e encerra-se a Roca de Conselho.

UNIFORME/VESTUÁRIO

O Escotista dará explicações sobre o uniforme ou vestuário escoteiro, conforme utilizado pela Alcateia. Poderá utilizar-se de um cartaz ou de uma criança como modelo 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.

2º ARTIGO DA LEI DO LOBINHO - “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.

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 os Lobinhos fizessem três boas ações em casa, na escola ou na rua. Neste momento eles vão contar para toda a Alcateia o que eles fizeram de boa ação.

ESQUETE

Divida os Lobinhos em equipes e dê os temas. Explique que uma equipe fará um esquete sobre saudação e a outra sobre a Lei do Lobinho. Dê 10 minutos para prepararem e depois cada equipe fará sua apresentação. Este esquete também pode ser utilizado para avaliação da aprendizagem de alguma coisa ensinada na semana anterior (tema economia de água, por exemplo).

CANÇÃO: COMO PODE

(paródia da canção: Peixe Vivo)

Como pode um Lobinho / viver fora da Alcateia (bis)

Como poderá viver (bis)

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

JOGO 4 - “VENHAM OU BUSCAREI”

Formação: marcar duas linhas paralelas com sisal (ou barbante), 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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

LEMBRETE:

- • Através da Roca de Conselho a criança experimenta vários aspectos da vida democrática, tais como: participação na decisão dos assuntos que os afetam, emissão e responsabilidade pelas suas opiniões, análise e participação de todos nos assuntos que envolvem a vida coletiva, entre outros. Aproveite a oportunidade para descobrir se as crianças estão gostando das atividades até o momento, e que pontos podem ser melhorados.

8ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 – Jogo do boné

Espiritualidade

Atividade: Descobrindo os arredores

Conteúdo Técnico – Arrumando a mochila

3o Artigo da Lei do Lobinho: “O Lobinho abre os olhos e os ouvidos”

Canção: “Andar de Trem”

Jogo 3 - “Caça ao Lobinho”

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 “JOGO DO BONÉ”

Material: Um boné

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 Alcateia estará formada em círculo. Os Lobinhos receberão um número de 1 a 3. Assim teremos alguns números um, alguns dois e alguns três. Todos no círculo deverão permanecer com as pernas abertas. O Escotista colocará o tesouro (boné) no centro do círculo. O Escotista grita um número – exemplo: número três! Os Lobinhos de número três 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. 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-os para conhecer melhor cada um). Deverão ser seguidas as orientações do POR (Princípios, Organização e Regras) – Capítulo 3 – Da Orientação Espiritual.

ATIVIDADE: DESCOBRINDO OS ARREDORES

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

As Matilhas 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 Matilha 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.

CONTEÚDO TÉCNICO - ARRUMANDO A MOCHILA

Material: 2 Mochilas com coisas básicas para acampamento

O Escotista deverá levar uma mochila com todos os objetos que devem ser levados para um acampamento/acantonamento. Também deverá trazer dentro da mochila coisas que não são necessárias. Trabalhando sobre uma superfície limpa, como uma mesa, deverá fingir que está procurando alguns itens que necessita. Os Lobinhos devem perceber que é difícil

encontrar os objetos quando a mochila está desorganizada. À medida que procura os diversos itens vai retirando as coisas da mochila de modo que ao final a mochila esteja vazia.

Quando tudo estiver fora organizar novamente a mochila com a ajuda dos Lobinhos e seguindo os seguintes passos: 1) Separar o que deve ser levado e que não deve ser levado; 2) Organizar os materiais por tipo e acondicioná-los em diferentes saquinhos; 3) Colocar na mochila primeiro os materiais que vão ser usados por último. Aproveitar para mostrar a importância de identificar com o nome do Lobinho os diferentes objetos e utilizar recursos como levar sacos para roupa suja.

3º ARTIGO DA LEI DO LOBINHO: “O LOBINHO ABRE OS OLHOS E OS OUVIDOS”

Sentados no chão, um Escotista conta a 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 tenta pegar seus “súditos”. Quem for pego passara 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.

CANÇÃO: “ANDAR DE TREM”

*Eu vou andar trem,
Você vai também
Só falta comprar a (estrebilho)
Passagem do velho trem
Passagem do velho trem
PAROU !
todos: PAROU!
MÃOZINHA PRÁ FRENTE
e tchu tchu tcha
e tchu tchu tchá
e tchu tchu tchá
tchá tchá
DEDINHO PRÁ CIMA
PEZINHO PRÁ DENTRO
JOELHO DOBRADO
CABEÇA PARA O LADO
BUMBUM PRÁ TRÁS*

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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

9ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 - "Olá como vai você?"

Jogo 2 - "Maca humana".

Conteúdo Técnico: Armar barraca

Canção "A Lei do Lobinho"

História "O Machado"

Jogo 3 - "Saudação e Lema"

Dramatização: Mímica

Jogo 4 - "Apanhe o Lenço"

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspecção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

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: objetos penduradas em uma árvore (camisa, panela, lápis, revistas, etc). 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.

CONTEÚDO TÉCNICO: ARMAR BARRACA

Duração: 60 minutos

Material: 1 barraca por equipe.

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.

Como armar uma barraca:

Geralmente os fabricantes fornecem um folheto explicativo com um croqui sobre a forma de montagem. É importante que, antes de sair para uma estreia, seja ensaiada a montagem da barraca para tirar as dúvidas e conferir se todos os acessórios constam da embalagem. A partir daí só a prática e a experiência contam na rapidez e eficiência da montagem.

Observe as seguintes dicas:

- Antes de armá-la, observe se o chão está livre de pedrinhas, raízes etc. Em seguida, forre-o com uma camada de jornal e/ou um filme plástico que ocupe toda a área do fundo da barraca. Embora não seja indispensável, esse procedimento protege contra a umidade, sujeira e ainda funciona como isolante térmico.
- Tire a barraca da embalagem e estenda-a no chão, separando suas partes: corpo, pólos, espeques e sobreteto.
- Coloque o corpo estendido sobre o plástico e fixe-o no solo cuidado para que fique esticado o necessário, sem dobras no tecido e com todos os zíperes fechados. Encaixe os pólos e estique as espigas frontais traseiras e laterais de forma alinhada.
- Cubra a barraca com o sobreteto (se possuir), fixando-o com outros espeques ou mesmos que prenderam o fundo, de acordo com cada modelo de barraca.
- Observe se o corpo e o sobreteto estão bem esticados. Lembre-se de que eles não devem se tocar: mantenha-os afastados a uma distância de aproximadamente 10 centímetros do outro.

Atenção: toda substância tóxica inflamável deve ser mantida do lado de fora da barraca.

Como desarmar uma barraca

- Retire todo o equipamento do seu interior e limpe-a completamente, passando até um pano úmido se necessário.
- Desarme-a seguindo o processo inverso da armação. Solte os espeques o sobreteto, dobrando-o em seguida.
- Mantenha as espias soltas, preferivelmente sem nós, somente com os esticadores, caso os possua.
- Retire os pólos com cuidado, guardando-os na sua embalagem ou unindo-os com um elástico.
- Solte os espeques que fixam o chão da barraca, e dobre-a na forma original, certificando-se de que todos os zíperes estão fechados.
- Limpe os espeques, se necessário, com água. Guarde-os junto á barraca, porém de forma a não forçar o tecido (em embalagem, própria, por exemplo).

CANÇÃO “A LEI DO LOBINHO”

(paródia de 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 - “O MACHADO”

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 exagerados 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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

10ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura da Reunião

Jogo 1 - "A Flor Vermelha".

Conteúdo Técnico – O Caminho da Jângal – os guias e distintivos de progressão.

Canção: "Andar de Trem"

História: "O Menino e o Lobo"

Jogo 2 - "A Mensagem do Saci"

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 - "A FLOR VERMELHA"

Material: canetão, giz vermelho ou tinta guache vermelha (não tóxica).

Desenvolvimento: Os Lobinhos formarão um círculo e colocarão as mãos para trás. Um deles receberá do Escotista a "Flor Vermelha" (canetão ou giz). 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 Alcateia, e depois continuar o jogo, procedendo da mesma forma.

CONTEÚDO TÉCNICO - O CAMINHO DA JÂNGAL - OS GUIAS E DISTINTIVOS DE PROGRESSÃO

Explicar para os Lobinhos o funcionamento do "Caminho da Jângal", mostrando os guias Alcateia em Ação (livro de bolso), 1º e 2º Guia do Caminho da Jângal e o Mapa de Progressão do Ramo Lobinho; bem como os distintivos de progressão (Pata Tenra, Saltador, Rastreador e Caçador).

O livro “Escotistas em Ação – Ramo Lobinho” traz informações quanto ao sistema de progressão. Outra boa dica para compreender seu funcionamento, é consultar Escotistas mais antigos e participar do Curso Preliminar.

CANÇÃO: “ANDAR DE TREM”

*Andar de trem, andar de trem
É bem legal, é bem legal
Mas se puxar o cordão, mas se puxar o cordão
Você para o trem, você para o trem
E o inspetor, e o inspetor
Se aborrecerá, se aborrecerá
E mandará, e mandará
Você descer do trem, você descer do trem.*

(Pode-se falar o nome de um integrante da Alcateia para que este “puxe” a música para que os demais repitam ou outra alternativa é ir mudando o tom/ sotaque da voz).

HISTÓRIA: “O MENINO E O LOBO”

Um menino, pastor de ovelhas, havia ganhado 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 em caso de 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 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 crianças. 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 Lobinho 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

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

11ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura

Jogo 1 (ativo) - Que animal sou eu

Trabalho Manual: Confeccionar a Bandeira Nacional

Jogo 2 - Bola ao Túnel

Conhecendo a Promessa do Lobinho

Teatro de Fantoques

Jogo 3 (ativo) – Shere Khan Contra o Mico Leão Dourado

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 (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.

CONHECENDO A PROMESSA DO LOBINHO

A Promessa do Lobinho é a seguinte:

“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.

Desenvolvimento: 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 cada Matilha, 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.

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, como por exemplo: painéis com recortes ilustrando a Promessa, histórias, jogos e dramatizações com o tema. Pode-se também utilizar o Teatro de Fantoches.

TEATRO DE FANTOCHES

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 Escotistas, 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 os lobos.

JOGO 3 (ATIVO) – SHERE KHAN CONTRA O MICO LEÃO DOURADO

Os Lobinhos também são protetores do meio ambiente. Eles ajudam alguns animais em extinção, como por exemplo o nosso mico leão dourado a fugir das garras do Shere Khan, aquele temido predador. Todos os Lobinhos formam um círculo e dão as mãos. Um deles é nomeado Shere Khan e deixa o círculo. Um outro Lobinho que continua a fazer parte do círculo é nomeado o mico leão dourado. Para o início, o Shere Khan assume a posição na parte externa do círculo e oposto ao mico leão dourado. Shere Khan corre sempre fora do círculo, não podendo tocá-lo, a não ser no mico leão dourado. Para evitar isto o círculo gira ora para a direita, ora para a esquerda, driblando sempre o Shere Khan. Quando o Mico leão dourado é agarrado, trocam-se os papéis ou se nomeia outro Shere Khan e outro Mico leão dourado.

ENCERRAMENTO

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

DICAS:

- Para a Cerimônia de Integração e de Promessa, é importante avisar os pais com antecedência, para que possam providenciar o uniforme/vestuário. As crianças devem estar preparadas e a presença dos pais na cerimônia é importante, e faz com que as crianças sintam-se valorizadas.
- Não esqueça de avisar a Diretoria do Grupo, bem como providenciar todos os materiais necessários (distintivos, certificados, etc)

12ª - REUNIÃO DE ALCATEIA (INTEGRAÇÃO E PROMESSA)

Abertura da Reunião

Jogo 1 - "Pinte o tênis"

Jogo 2 - "Mudar a bola".

Canção – O Lobinho

Jogo 3 - "Fuja"

Canção – Pipoca

Cerimônia de Integração e de Promessa

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

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.

CANÇÃO – O LOBINHO

*De olhos castanhos,
De pelo limpinho,
De faro bem forte,
Eu sou um Lobinho.
Sou muito valente,
E dou muitos saltos,
E no grande uivooooooooooooo,
Eu grito mais alto.
No Caminho da Jângal
Esta tudo azul,
só falta agoraaaaaaaaaaaaa
O Cruzeiro do sul.*

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 - PIPOCA

*Uma pipoca pulando na panela
Outra pipoca começa a responder
De repente começa um falatório
E ninguém mais consegue se entender*

*é um tal se ploc (pulo prá frente)
ploc - ploc - ploc - ploc (4 pulos prá trás)
ploc - ploc - ploc - ploc (4 pulos prá direita)
ploc - ploc - ploc - ploc (4 pulos prá esquerda)*

CERIMÔNIA DE INTEGRAÇÃO E DE PROMESSA

A cerimônia de Integração é entendida como a acolhida “oficial” do Lobinho ou Lobinha no Grupo Escoteiro e isso é simbolizado pela entrega do lenço escoteiro. Por ser também a apresentação desse novo membro do Grupo à comunidade escoteira, muitos Grupos realizam a Cerimônia de Integração com todas as Seções reunidas.

As palavras apropriadas são as de boas vindas e que expressam a alegria do Grupo em receber mais um membro.

Nesta cerimônia a criança deve já estar uniformizada e passa a utilizar os distintivos de identificação: listel da Região, numeral do G.E., “Escoteiros do Brasil”, distintivo do Ramo Lobinho (boné) e o distintivo de Matilha. Além desses, a criança recebe o seu primeiro distintivo de progressão.

As cerimônias de Integração e a Promessa de Lobinho são realizadas, preferencialmente, no mesmo dia. Assim, depois de apresentada ao Grupo, a criança irá assumir o compromisso pessoal com a Lei do Lobinho.

Como a Promessa é a mais importante de todas as cerimônias, os pais devem ser convidados para participar.

Akelá comenta sobre o significado da Promessa e em seguida, convida o Lobinho para vir para o meio do círculo, postando-se de frente para a Bandeira Nacional. Akelá pergunta-lhe se ele conhece a Lei e se ele realmente deseja ser Lobinho. Pode pedir-lhe que lembre um dos artigos da Lei, sobre o qual faz um breve comentário.

Depois, sozinho ou repetindo a fala de Akelá, a criança profere a Promessa, dizendo: “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”. Em seguida recebe o distintivo de Promessa - símbolo da sua adesão definitiva à enorme família que forma a Fraternidade Escoteira Mundial - e o distintivo do Escotismo Mundial. Recebe também o certificado de Promessa.

Mais informações sobre a Cerimônia de Integração e de Promessa, leia:

- Manual do Escotista – Ramo Lobinho (Capítulo 9 e Capítulo 12)
- Escotistas em Ação – Ramo Lobinho
- Manual de Cerimônias Escoteiras.

ENCERRAMENTO

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

DICAS:

- Os Escotistas, juntamente com os dirigentes do Grupo Escoteiro, deverão providenciar os lenços, distintivos de Promessa e os distintivos das Matilhas para Cerimônia de Integração. Por ser um distintivo bastante simples, os Lobinhos podem ajudar a confeccionar os distintivos de Matilha na atividade anterior.

13ª - ACANTONAMENTO DA ALCATEIA

Passadas algumas reuniões de sede, uma atividade externa e a integração dos Lobinhos, é chegada a hora de oferecer um Acantonamento para Alcateia.

Os acantonamentos são atividades de campo em que o pernoite e as demais estruturas acontecem em instalações como casas, galpões, celeiros, etc. A programação ao ar livre acontece naturalmente e deve ser tão atraente quanto a de um acampamento (pernoite em barracas). Como é a primeira experiência de pernoite da nova Alcateia, o acantonamento é recomendado pela maior segurança e conforto que proporciona.

Este tipo de atividade deve ser preparada com bastante antecedência. É importante que a equipe de Escotistas se reúna de maneira a planejar todos os passos necessários para sua organização, tais como: local, segurança, alimentação, transporte, apoio, taxas, etc. O livro Padrões de Atividades Escoteiras traz todas as informações necessárias para organização deste tipo de atividade. Não deixe de solicitar apoio para os Dirigentes do Grupo Escoteiro, bem como para os pais.

A seguir damos uma sugestão de programação para dois dias de acantonamento. Obviamente, a programação irá variar conforme o local, condições da estrutura, distância da sede, interesse dos Lobinhos por determinadas atividades, etc.

PRIMEIRO DIA		
Hora	Tempo	Descrição da Atividade
08:30	60 min	<i>Saída da sede</i>
09:30	20 min	<i>Chegada no local / guardar pertences no alojamento</i>
09:50	10 min	<i>Abertura</i>
10:00	15 min	<i>Jogo 1 (quebra-gelo): Labirinto</i>
10:15	15 min	<i>Lanche</i>
10:30	30 min	<i>Jogo 2: Jogo da Velha</i>
11:00	60 min	<i>Atividade meio-ambiente: Desbravando a Jângal</i>
12:00	15 min	<i>Preparação para o almoço (pegar prato, caneca, talheres)</i>

12:15	75 min	Almoço (feito pela equipe de apoio)
13:30	30 min	Jogo 3: Perdidos na Selva
14:00	30 min	Jogo 4: As Patas do Jumento
14:30	60 min	Batalhas Winding (jogos de eliminatória)
15:30	30 min	Jogo 5: Bandarlog e a Banana
16:00	30 min	Lanche (suco e frutas)
16:30	60 min	Olimpíadas da Jângal
17:30	80 min	Banho, preparação das esquetes para Flor Vermelha
19:00	30 min	Jogo noturno
19:30	60 min	Jantar (feito pela equipe de apoio)
20:30	60 min	Flor Vermelha ou Lamparada
21:30	60 min	Preparação para dormir, higiene
22:30		Descanso, silêncio

SEGUNDO DIA		
Hora	Tempo	Descrição da Atividade
07:30	30 min	Alvorada, higiene, arrumar as "camas"
08:15	30 min	Café da manhã (preparado pela equipe de apoio)
08:45	15 min	Abertura
09:00	20 min	Momento de reflexão: História de São Francisco
09:20	15 min	Jogo 6: Tirando o barco da água
09:35	15 min	Jogo 7: Chapéu Mágico
09:50	25 min	Lanche (frutas e suco)
10:15	90 min	Jogos com água
11:45	40 min	Banho, colocar roupas secas e preparação para o almoço
12:25	65 min	Almoço (preparado pela equipe de apoio)
13:00	60 min	Conversa e orientação sobre Especialidades
14:00	30 min	Jogo 9: Inventando uma história
14:30	30 min	Arrumar pertences
15:00	15 min	Pente fino (limpeza do local, o Lobinho deixa o local melhot do que quando encontrou)

15:15	15 min	Encerramento
15:30		Retorno para a Sede

JOGO 1 - LABIRINTO

Cada Matilha na sua vez. Os Lobinhos são vendados exceto o último que vai dirigir os seguintes através de toques nos ombros do Lobinho a sua frente, que passará a informação da mesma forma para o Lobinho seguinte e assim, sucessivamente. O objetivo é fazer com que a Matilha complete o percurso do labirinto da entrada a saída. Toque no ombro direito - vire à direita; Toque no ombro esquerdo - vire à esquerda; toque ao mesmo tempo nos dois ombros - seguir em frente; Puxar os ombros - parar.

JOGO 2 - JOGO DA VELHA

Matilha versus Matilha. Para cada disputa um adulto desenha uma cruz de Jogo da Velha no chão e define com as Matilhas quem será o “X” e o “O”. A cada vez de fazer a sua marca, na sua vez, a Matilha terá que responder a uma pergunta e se estiver correto poderá fazer a sua marca. Seguem abaixo alguns exemplos de questões:

- Como é o nome de um rio famoso onde os animais do Jângal iam saciar a sua sede?
- Quem foi o responsável pela educação de Mowgli?
- Qual é o dia do Lobinho?
- Quem é o padroeiro dos Lobinhos?

ATIVIDADE DE MEIO AMBIENTE - DESBRAVANDO A JÂNGAL

As Matilhas deverão fazer uma “expedição” no local com objetivo de:

- a) Encontrar alguns exemplos de como o homem tem danificado a natureza e alguns exemplos de como o homem contribuiu para melhorá-la;

b) Escrever algumas regras sobre o comportamento de um Lobinho(a) no campo - um código de campo - e demonstrar que está fazendo o possível para cumpri-las.

JOGO 3 - PERDIDOS NA SELVA

Escondem-se pedaços de papel nos quais são inscritos nomes dos animais da selva (pode usar-se repetidos nomes em caso de não haver suficientes nomes). Para a Alcateia se diz que certo número de animais está saqueando pela periferia e que os Lobinhos devem encontrá-los no término de 05 minutos. A Alcateia reúne-se novamente ao chamado do Akelá e os Lobinhos descrevem, por ordem, o animal que cada um encontrou, porém sem dizer o seu nome. O resto da Alcateia deve adivinhar qual é o animal.

JOGO 4 - AS PATAS DO JUMENTO

Colocam-se nos dois extremos da sala (ou campo) quatro cadeiras. Dispostos aleatoriamente pela área, deverão estar 16 copos descartáveis. Dividem-se os Lobinhos em Matilhas e escolhe-se um jogador por equipe, por vez. Vendam-se os olhos desses Lobinhos.

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 da sua equipe que ficaram sentados. Vence quem conseguir por as quatro “patas” primeiro.

BATALHAS WINDINGS (JOGOS DE ELIMINATÓRIA)

Jogo de Eliminatória (exemplos: futebol de caranguejo, futebol de saci pererê, etc...)

Matilha A x Matilha B e Matilha C x Matilha D;

Depois Vencedores x Vencedores

JOGO 5 - BANDARLOG E A BANANA

Formam-se duas linhas com os Lobinhos de frente, a uma distância de 100 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 tenham participado. É interessante ver 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.

OLIMPÍADAS DA JÂNGAL

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

JOGO NOTURNO

Material: lanternas. O jogo será realizado por Matilhas.

1. Marque uma área quadrada (entre árvores, por exemplo). Escolha dois defensores. Os demais Lobinhos serão atacantes;
2. Dentro da área ficarão os dois defensores e suas lanternas acesas.
3. Os atacantes, então, tentam entrar na área, mas com cuidado para não serem descobertos pelos defensores.
4. Um atacante é eliminado caso um defensor o ilumine e diga seu nome antes de entrar na área.

FLOR VERMELHA OU LAMPARADA

A Flor Vermelha é uma festa ao redor da fogueira, com duração aproximada de uma hora, uma “diversão planejada”, em que se mesclam canções, pequenas encenações, jogos de integração, danças e outras atividades artísticas apresentadas pelas crianças.

Ela pode ter um tema central em torno do qual giram as diversas representações: o mar, a vida no campo, os índios, a Jângal, o circo, os astronautas e muitos outros.

A programação deve ser preparada previamente e o ritmo vai da alegria expansiva ao recolhimento. Bravos e gratos são práticas tradicionais para aplausos às apresentações.

A Lamparada é uma atividade similar, só que se realiza em ambiente fechado, podendo ser iluminado por lâmpioes. O local fechado costuma favorecer a decoração do ambiente, que quase sempre é mais elaborada que a da Flor Vermelha.

MOMENTO DE REFLEXÃO - HISTÓRIA DE FRANCISCO

Resumidamente os Escotistas deverão contar para os Lobinhos quem foi Francisco de Assis, e sua relação com a natureza. Logo após convidará os Lobinhos a dar uma breve volta, observando a natureza. Em seguida os Lobinhos deverão contar o que observaram, descrevendo coisas tão perfeitas que só podem ter sido criadas por Deus.

JOGO 6 - TIRANDO O BARCO DA ÁGUA

Os Lobinhos, por matilhas, deverão carregar de um ponto a outro, já pré estabelecido, 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 disponibilidade de troncos pode-se fazer simultaneamente, uma corrida para ver quem chega primeiro no ponto determinado.

JOGO 7 - CHAPÉU MÁGICO

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 palito. Se tiver sorte, espetará um balão de ar. Se não, irá se molhar.

JOGOS COM ÁGUA

- Passar a esponja de mão em mão do balde para a garrafa/ lata;
- O Dragão Chinês (o primeiro deve molhar o último da Matilha) ou Câmbio com bola de encher (com água)
- Fronteira: demarcar dois campos na água e dar uma bola de encher (com água) para cada Lobinho. Objetivo: passar todas as bolas para o campo adversário em tempo determinado.

CONVERSA SOBRE ESPECIALIDADES

Dividi-se em “bases” e os Escotistas vão recebendo as Matilhas e passando para a base seguinte. Os Escotistas deverão dar orientações sobre as especialidades de maneira que desperte o interesse dos Lobinhos em conquistá-las.

JOGO 9 - INVENTANDO UMA HISTÓRIA

Os Lobinhos estão sentados em círculo. Um Escotista começa a contar uma 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 Alcateia. Não deve se tratar de um história conhecida. Ela deve ser inventada. É interessante que um Escotista anote a história para depois comentá-la com os Lobinhos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA O ACANTONAMENTO

- Canudinhos de refrigerante 4 cores - 8 de cada;
- Cabos, um para cada Lobinho;
- Bexigas;
- Envelopes contendo dentro perguntas sobre a História de Mowgli;
- Papel e caneta para Lobinhos fazerem o código do campo;
- Bolas;
- Peso, para disputa de arremesso de peso;
- Cesto de lixo, para bola ao cesto;
- Argola, para o arremesso de argola;
- Materiais diversos para esquete;
- Material para o culto religioso;
- Balão, palitos de dente, trigo;
- Tronco pesado e pedaços de madeira;
- Guia de Especialidades e resumo das especialidades para Lobinhos;
- Livro Escotistas em Ação – Ramo Lobinho;
- Bandeira da Alcateia, adriça;
- Caixa de primeiros socorros.

OBSERVAÇÕES SOBRE O ACANTONAMENTO

Não esqueça de entregar e recolher as autorizações dos pais, verificar transporte, levar a caixa de primeiros socorros, levar a bandeira nacional e adriça, distribuir programação aos assistentes, verificar com antecedência o local do acantonamento.

DICAS:

- Pode chover, por isso tente fazer uma adaptação desta programação para chuva.
- Incentive ao máximo a participação de todos no acantonamento. Pode ser o sucesso do mesmo.

- Distribua algumas tarefas com os pais, faça isso na reunião do Conselho de Pais da Alcateia.
- Procure respeitar os horários, evitando atropelos.

14ª REUNIÃO DE ALCATEIA

Abertura

Jogo 1 – Croquete Humano

Jogo 2 – Futebol de Saci Pererê

Roca de Conselho

Músicas

História do escotismo – Reporter por um dia

Canção – O Espírito de B.P.

Jogo 3 – Submarinos

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 - CROQUETE HUMANO

As Matilhas formam-se aos pares, lado a lado (branca com cinza e preta com vermelha, por exemplo). Ao sinal de início os primos de cada par dão um passo a frente. Um deles deita na grama e o outro rola o primeiro até um marco. Lá se faz a troca, quem empurrou agora rola e vice versa. Voltando ao início da fila ficam em pé batem na mão da segunda duplaque repetem o rolar do croquete, e assim por diante até a última dupla.

JOGO 2 - FUTEBOL DE SACI PERERÊ

Divide-se uma sala em quatro fazendo uma cruz, de ponta a ponta das paredes, em tamanhos iguais. Cada Matilha ocupa uma das áreas, uma bola é colocada no centro de cada área. Ao primeiro sinal do Escotista todos os Lobinhos ficam em posição de Saci. Ao segundo sinal, os Lobinhos utilizando apenas o pé que está no chão chutam a bola para fora da sua área. Quando o Escotista gritar “LOBO” todos se deitam no chão completamente imóveis. O Escotista irá verificar a área que está sem bola e marca um ponto para ela. Todos voltam a posição de saci com a bola no centro da sua área e o jogo é reiniciado. Ao final ganha a Matilha com maior número de Pontos.

ROCA DE CONSELHO

Na 7ª Reunião de sede foi explicado as principais características da Roca de Conselho. Seguindo as orientações dadas anteriormente, chegou o momento de realizarmos mais uma reunião. Aqui, o objetivo será o de avaliar o acantonamento do final de semana anterior.

MÚSICA

Músicas e canções agitadas e com movimento costumam entusiasmar as crianças. Convide as crianças para que ensinem para toda a Alcateia, canções movimentadas e divertidas que conhecem.

HISTÓRIA DO ESCOTISMO (REPORTER POR UM DIA)

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

Tempo: 60'

Esta atividade deve ser preparada uma semana antes. O adulto que for representar o papel deve conhecer a história e estar caracterizado. O Escotista 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 Lobinhos 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 Escotista 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 ajudam a melhorar a ambientação da atividade.

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

O convidado, mantendo a personalidade que representa, dirige algumas 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 Escotistas 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 Escotista 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”.

Canção Espírito de B-P

1. *De BP trago o espírito.
Sempre na mente (3x)
De BP trago o espírito.
Sempre na mente, sempre na mente estará.*

2. *De BP trago o espírito.
No coração (3x)
De BP trago o espírito.
No coração, No coração estará.*

3. *De BP trago o espírito.
Junto de mim (3x)
De BP trago o espírito.
Junto de mim, junto de mim estará.*

4. *De BP trago o espírito.
Sempre na mente, no coração, junto de mim.
De BP trago o espírito.
Sempre na mente, no coração, junto de mim estará...*

JOGO 3 – SUBMARINOS

Desenha-se com giz círculos no chão, os submarinos, dispersos no mar, um a menos que o número de participantes. Os Lobinhos saltam, andam, ou correm dentro da área de jogo de acordo com as instruções do Escotista, (pular, andar para adireita, correr para trás, etc.) Quando o Escotista diz SUBMARINO ou SUBMERGIR, todos devem continuar a seguir a última ordem. Quando, porém, o Escotista gritar SUBMARINO SUBMERGIR, cada Lobinho tentará achar um círculo livre. Aquele que ficou na sobra, na rodada seguinte assume um dos submarinos e o jogo continua. O vencedor é aquele que consegue ao final ficar sem nenhum submarino.

ENCERRAMENTO

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

15ª REUNIÃO DE ALCATEIA – ÚLTIMA REUNIÃO DO CICLO

Abertura da Reunião

Jogo 1 – A Ajuda de Jakala

Canção de Mowgli

Conteúdo Técnico – Primeiros Socorros para os Lobinhos

Jogo 2 – Revezamento Chinês

Festa de Final de Ciclo

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO 1 - A AJUDA DE JAKALA

Fundo de cena: Jakala, é um grande crocodilo que vive na Jângal, encontrou com os Lobinhos que queriam passar para o outro lado do rio, que estava enfeitado de piranhas, por isso resolveu ajudar os Lobinhos, chamou 4 amigos e pediu que ajudassem-nos a cruzar o rio. Deveriam ficar, dois a dois, um ao lado do outro para que os Lobinhos passassem em cima.

Preparação: delimite o espaço correspondente às margens do rio. Prepare os “crocodilos”.

Desenvolvimento: forme 2 equipas, entregue para cada equipa 2 papelões (ou 2 folhas de jornal). O/a primeiro/a da fila vai e volta a primeira vez sozinho, que é para marcar o caminho. Deve ir da seguinte forma. Coloca um papelão no chão e pisa nele, coloca o outro, bem grudadinho no primeiro e pisa nele, retira o de trás e coloca na frente, pisa nele e tira o de trás,

assim sucessivamente até chegar ao local da outra margem. Tendo marcado o caminho, volta para pegar o segundo Lobinho, que deve ir junto com ele. Chegando na margem, o primeiro fica e o segundo volta para pegar o terceiro, e assim sucessivamente. O último deve voltar para verificar se ninguém ficou lá (dessa maneira todos vão o mesmo número de vezes). Vence a equipe que terminar antes.

CANÇÃO DE MOWGLI

*A rã Mowgli corre e salta
Com os lobos vai caçar
Destemido pela Jângal
Nada teme de Shere-Khan*

*E na Roca do Conselho
Vai fazer o Grande Uivo
E aprendeu a não dar bola
Aos macacos Bandarlogs*

*Akelá o orienta
A viver em Seeonee
E a todos vai ensinando
Pouco a pouco a sorrir*

*Obedece os Velhos Lobos
E diz sempre a verdade
Sempre alegre e sempre limpo
Ajudando os demais.*

CONTEÚDO TÉCNICO - PRIMEIROS SOCORROS PARA OS LOBINHOS

Em nossas caçadas, Lobinhos e Lobinhas desatentos podem cair, queimar-se demais por não ter usado filtro solar ou ser vítimas de outros tipos de acidentes.

Os Escotistas deverão preparar uma atividade de treinamento, contendo técnicas simples de primeiros socorros. A atividade pode ser dividida em “bases”, como aplicado em atividades anteriores.

Os Escotistas poderão trabalhar com temas como:

- Pequenos ferimentos (cortes, arranhões, escoriações)
- Queimaduras por calor;
- Serviços de emergência (telefones e endereços importantes: pai, mãe, hospitais, etc)

É uma boa oportunidade para chamar algum pai, que por ventura atue na área, para ajudar na atividade.

JOGO 2 - REVEZAMENTO CHINÊS

Material: 4 lenços e sisal.

Desenvolvimento: Matilhas formadas em linhas. Ao sinal do Escotista os 1ºs de cada Matilha amarram os pés com um lenço, e colocam um pedaço de sisal (15 cm) como bigode. Percorrem determinada distância, andando com passos bem curtos e retorna para que o próximo também execute a tarefa. Vence a equipe mais rápida.

FESTA DE FINAL DE CICLO

As crianças deverão ser informadas com antecedência e trazer bolos, doces e refrigerantes, para a festa do final de ciclo. Algumas brincadeiras podem ser coordenadas pelos Escotistas, assim como canções e danças.

ENCERRAMENTO

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

DICAS:

- Para saber mais sobre a organização de um Ciclo de Programa, consulte o Manual do Escotista do Ramo Lobinho.

16ª REUNIÃO DA ALCATEIA - JOGO DEMOCRÁTICO

Estamos nos aproximando do final do primeiro Ciclo de Programa da Alcateia, e é chegado o momento dos Escotistas se reunirem para planejar o próximo Ciclo. Desta forma, é importante que seja agendado um encontro durante a semana para que os Escotistas realizem o diagnóstico, estabeleçam a ênfase, e pré-selecionem as atividades do próximo Ciclo de Programa.

O que é Ciclo de Programa?

O Ciclo de Programa é o modo como a Alcateia organiza a vida em grupo. É um planejamento participativo, onde as opiniões e sugestões das crianças servem de subsídios para que as atividades sejam realizadas de acordo com os interesses e necessidades delas.

É o período de tempo durante o qual se prepara, se desenvolve e se avalia um conjunto de atividades, ao mesmo tempo em que se observa e reconhece o crescimento pessoal das crianças.

O Ciclo de Programa tem duração variável de 2 a 4 meses.

Para fazer um bom diagnóstico da Alcateia, analise as atividades realizadas, a aplicação do Método Escoteiro, o relacionamento entre os Lobinhos, o controle do desenvolvimento pessoal das crianças em todas as áreas, a conquista das etapas, insígnias e especialidades, a frequência, o entusiasmo e a qualidade da vida de grupo da Alcateia.

O que chamamos de ênfase é a questão principal apontada pelo diagnóstico e que deve receber tratamento prioritário no Ciclo. Por exemplo: “envolver mais os pais na vida da Alcateia” ou “aumentar o efetivo de crianças” ou “equilibrar as atividades fixas e variáveis”, etc.

Definida a ênfase educativa, se inicia a pré-seleção das atividades variáveis que serão propostas aos Lobinhos, para que sejam realizadas no Ciclo de Programa. Essas atividades devem guardar coerência com a ênfase e contribuir para a conquista de competências em todas as áreas de desenvolvimento.

A lista de atividades pré-selecionadas deve conter mais atividades do que seja possível realizar, para que as crianças possam escolher entre elas as que mais querem fazer.

A apresentação da proposta de atividades é a primeira parte de um jogo (Jogo Democrático), que irá possibilitar a escolha das atividades de maneira lúdica e motivadora. A proposta dos Escotistas é discutida nas Matilhas e cada uma delas decide sobre as que mais lhe interessam, podendo inclusive propor novas atividades.

Em continuação, a seleção das atividades é feita por meio do Jogo Democrático, no qual as crianças escolhem as suas atividades preferidas e/ou buscam obter o apoio de toda a Alcateia para a sua proposta. No Manual do Escotista do Ramo Lobinho você encontra vários exemplos de Jogos Democráticos, mas você pode criar outras tantas formas. O resultado desse jogo expressa a vontade da maioria e deve ser respeitado.

Programação da última Reunião de Sede deste Ciclo de Programa:

Abertura

Jogo Quebra-Gelo

Discussão das propostas de atividades nas Matilhas.

Jogo Democrático

Encerramento

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, Hasteamento da Bandeira Nacional, Oração e Grande Uivo.

JOGO QUEBRA GELO

Como exercício, fica a critério da equipe de Escotistas buscar e aplicar um jogo para a Alcateia.

DISCUSSÃO DAS PROPOSTAS DE ATIVIDADES NAS MATILHAS

Conforme descrito no texto acima, a proposta de atividades dos Escotistas é discutida nas Matilhas e cada uma delas decide sobre as que mais lhe interessam, podendo inclusive propor novas atividades.

JOGO DEMOCRÁTICO - LEILÃO

Esta é uma forma de fazer esta atividade. As Matilhas preparam cartazes que apresentam e descrevem sua proposta de atividades, expondo-os diante da Alcateia. Lobinhos e Lobinhas dispõem de um certo tempo para circular pelas diferentes exposições, fazendo consultas e formando opinião.

Todos os membros da Alcateia 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 Alcateia 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?”

ENCERRAMENTO

Inspeção, Arriamento da Bandeira Nacional, Grande Uivo, Avisos e Caça Livre.

Vida de Baden Powell

Em 22 de fevereiro de 1857 nascia em Londres, Inglaterra, Robert Stephenson Smith Baden-Powell. Filho do reverendo anglicano e professor Baden Powell, ficou órfão de pai aos 3 anos de idade e assim coube a sua mãe, Henriette Smith, a tarefa de criar 7 filhos, o mais velho com 13 anos e o mais novo com apenas um mês.

Robert Baden-Powell, nos seus primeiros anos de vida, experimentou uma sadia educação que certamente se refletiu no movimento que mais tarde criou. Suas primeiras lições foram ensinadas por sua mãe, que inspirou-se nos métodos adotados pelo finado marido na educação dos filhos mais velhos. O Professor Baden Powell habitualmente ensinava seus filhos fora de casa, onde quer que fosse, através dos recursos naturais, usando plantas, animais

e a natureza como um todo. Em casa, franqueava-lhes a biblioteca para que pesquissassem e discutissem com ele as dúvidas porventura surgidas.

Robert Baden-Powell cresceu numa família sadia e, em 1870, ingressou no Colégio de Chatehouse com uma bolsa de estudos, onde não foi um aluno brilhante, mas extremamente criativo e investigador.

Era popular e tomava parte de todas as atividades colegiais, como teatro, desenho, música e futebol (como goleiro da equipe do colégio). Foi no colégio que desenvolveu seus dotes teatrais, representando para os colegas, reconhecendo mais tarde o grande valor educacional desta prática.

No bosque, junto ao colégio, B-P iniciou suas experiências como explorador, rastreando animais e descobrindo por si mesmo maravilhosos elementos da natureza.

Posteriormente, com seu irmão, iniciou-se nas atividades marítimas, chegando a viajar num barco montado com tonéis até a costa da Noruega. Pretendendo matricular-se na Universidade de Oxford, não o conseguiu, todavia. Mas a abertura de um concurso para aspirantes do Exército deu-lhe uma oportunidade e o jovem Baden-Powell foi classificado em 2º. Lugar na Cavalaria, numa turma de 700 candidatos. Estava aberto o caminho para sua vida de aventuras e glórias.

Como militar, em 1876, foi designado para servir em Bombaim no 13º Regimento de Hussardos (R.H.) Durante sua passagem pela Índia, B-P dedicou-se em elevar a qualidade de vida dos soldados, proporcionando-lhes mais lazer e atividades recreativas, considerando o soldado como um indivíduo em constante evolução, que deveria desenvolver permanentemente suas capacidades. Durante dois anos, na Índia, ocupava seu tempo livre desenhando em seu bangalô, atraindo os filhos dos oficiais, a quem ensinava desenhar, assim como canções e jogos.

Após este tempo B-P adoeceu e foi mandado à Inglaterra, em licença para tratamento de saúde. Restabelecido retornou à Índia, onde, por seus talentos, perspicácia e qualidades de explorador, foi promovido a Capitão. Com idade de 26 anos.

Em 1814, as agitações da África do Sul determinaram a transferência do 13º. R.H. para a terra dos Bechuanas e novo teatro de aventuras se descerrou para Baden-Powell. Serviços de exploração e vigilância foram-lhe

confiados. Nas horas de descanso identificava-se com a terra, empreendendo caçadas, excursões, reconhecimentos.

No ano de 1886 foi o 13º. R.H. recolhido à Inglaterra. Baden-Powell aproveitou a ocasião para visitar a Rússia, Alemanha e França.

No posto de major, servindo no Estado-Maior, voltou à África em 1888, a fim de tomar parte na luta sustentada contra os Zulus. Durante um curto período de férias, fez uma excursão pelo mediterrâneo e Europa Central, voltando a seu Regimento, então na Irlanda, no ano de 1893.

As tropas inglesas da Costa do Ouro, entrando em guerra contra os Achantes, necessitavam de seus serviços. É novamente enviado à África, pacificando a região em 1896. No mesmo ano, em junho, participa, como Chefe do Estado Maior, da campanha contra os Matabeles, o que considera ser “a maior aventura da sua vida”.

Após 21 anos de serviço nos Hussardos, foi promovido ao posto de coronel, que lhe dá o comando do 5º. Regimento de Dragões da Guarda, na Índia.

Em 1899 foi novamente enviado à África do Sul, onde sua maior glória foi a defesa de Mafeking, quando disposto de 1.213 homens resistiu durante 217 ao certo feito por 6.000 Boers, até que recebesse reforços para romper o sítio. Na falta de homens, B-P utilizou jovens em funções como estafetas, sinaleiros, enfermeiros, etc. A forma positiva como os jovens responderam à confiança depositada marcou B-P, que recolheu ali a semente que cultivou durante sete anos em experiências cada vez melhores.

Graças aos seus feitos na vida militar, agora como general, Baden-Powell tornou-se herói em seu país. Devolta a sua pátria, B-P encontrou meninos utilizando em suas brincadeiras um livro que ele havia escrito para militares – “Aids to Scouting”, que continha ensinamentos sobre como acampar e sobreviver em regiões selvagens.

Em 1907 assentou as bases do Escotismo. Daí em diante constituiu sua preocupação principal. Para dedicar-lhe todo o tempo pede demissão do Exército em 1910, percorre ao mundo, visita a Ásia e a América, incentiva o movimento, organiza associações.

Em 1912, B-P casa-se com Olave St.Clair Soames, que veio a tornar-se a grande incentivadora do escotismo para moças.

Durante a grande guerra provou o valor da instituição que criara. E em 1919 instalou o 1º curso de chefes no Campo-Escola de Gilwell Park, que é a fonte de toda a Formação de Chefes.

Em atenção aos relevantes serviços prestados à juventude mundial, com a criação do seu notável sistema de educação, na primeira concentração mundial escoteira, realizada em 1920, em Olímpia (Londres), Baden-Powell foi aclamado “Chefe Escoteiro Mundial”, pelos chefes escoteiros das nações que já tinham adotado o Escotismo, ali presentes. Foi mais uma expressão do caráter mundial do Escotismo, sendo o título, entretanto, de caráter todo pessoal, extinguindo-se com a vida do grande educador.

Não sendo de família nobre, recebeu Baden-Powell, por seus serviços à Nação, o título “Sir” e, em 1929, na maioria do Escotismo, foi agraciado com o título de “Lord” por sua dedicação à causa da juventude, escolhendo Gilwell o Chefe. Passou os últimos dias de sua vida na África, falecendo em 8 de janeiro de 1941, em Nairobi, Quênia, ao pé do monte Kilimanjaro, onde se acha sepultado.

História do Escotismo

Em agosto de 1907, na Ilha de Brownsea, no Canal da Mancha, Inglaterra, Baden-Powell realizou um acampamento com vinte jovens, de 12 a 16 anos de idade, onde ensinou técnicas como primeiros socorros, observação, segurança, orientação, etc. Como símbolo do grupo levavam aqueles jovens uma bandeira verde com uma flor-de-lis amarela no centro.

Entusiasmado com os bons resultados deste acampamento, B-P começou a escrever o Livro “Escotismo Para Rapazes”, que foi publicado em 1908, inicialmente como 6 fascículos, de janeiro a maio, vendidos em bancas de jornais. Em maio do mesmo ano foi editado com livro, com ligeiras modificações.

A recepção das idéias do B-P foi tanta que, em poucas semanas, centenas de Patrulhas Escoteiras estavam formadas, praticando Escotismo. Rapidamente o Escotismo se espalhou por vários países do mundo. Chegou na América do Sul em 1908, no Chile, e no Brasil em 1910, no Rio de Janeiro.

Ainda em 1909, mais de 10.000 jovens realizaram uma exibição de suas perícias escoteiras no famoso Palácio de Cristal, em Londres. Nem mesmo a chuva e o frio, naquela manhã do dia 4 de setembro, puderam ofuscar o entusiasmo deles.

Nesta reunião histórica, os rapazes formavam a maioria, mas pequenos grupos de moças também compareceram. Elas apelaram a B-P para que as inscrevesse como Girls Scouts (escoteiras), sob fundamento de que tudo quando os rapazes haviam feito elas também poderiam fazer. Já em novembro de 1909, B-P escrevia um artigo sobre o “Programa para as Guias” no Headquartes Gazette, publicação oficial do Escotismo. O passo seguinte era encontrar-lhes uma chefe. Pediu a sua irmã, Agnes que lhe ajudasse. Ela aceitou prazerosamente e se constituiu na primeira Presidente das Guias, permanecendo até 1920.

Temendo a degeneração das suas ideias, e verificando a necessidade de integrar todos dentro de um movimento que crescia rapidamente, B-P passou a dedicar-se à organização do Movimento Escoteiro, que não era sua proposta original.

Desliga-se do Exército, em 1910, e ingressa no que chamou de sua “segunda vida”, dedicada ao crescimento e fortalecimento do Escotismo.

Ainda em 1910 é criado o Escotismo do Mar, bem como surgem dentro do Movimento as “Girls Guides”, ou seja, as Guias Escoteiras. A partir de 1912, B-P passa a viajar pelo mundo divulgando e unindo o Escotismo, que se desenvolve agora como uma “Fraternidade Mundial”.

Também em 1912 foi publicado o primeiro Manual das Guias, “Como as Moças podem ajudar a construir o Império...”, escrito por Agnes Baden-Powell.

Foi em 1916 que, a pedido das crianças menores que queriam fazer parte do Movimento Escoteiro, B-P cria o Ramo Lobinho, baseado no Livro da Jângal, de Kypling, com auxílio de sua irmã – Agnes.

Em 1917 é constituído informalmente o primeiro Conselho Internacional da Associação de Guias da Inglaterra, e no seguinte é publicado o texto base do “Guidismo”, livro por B-P, especialmente para as guias.

O Escotismo recebe de William F. de Bois Maclaren uma área de terra, na floresta de Epping, arredores de Londres, onde se instala Gilwell Park,

onde B-P realiza, em 1919 o primeiro curso destinado aos Chefes Escoteiros, que passa a denominar-se Curso da Insígnia de Madeira, tornando-se Gilwell Park o centro de formação de chefes escoteiros.

Em 1930, Lady Olave Baden-Powell é aclamada Chefe Guia Mundial, função que exerceu até 1976, quando veio a falecer.

A última presença pública de B-P para os escoteiros foi em 1937, no 5º Jamboree Mundial em Voeglezang, Holanda, depois que viajou para o Quênia, onde fixou residência a partir de 1938 juntamente com Lady Olave. Foi nesse lugar tranquilo, cercado por florestas e montanhas, que Baden-Powell morreu.

O Escotismo, desde sua formação em 1907, se alastrou rapidamente em todo mundo. Temos, hoje, mais de 28 milhões de jovens que pertencem ao Movimento Escoteiro Mundial.

Portanto, você pode notar que o escotismo é uma grande fraternidade mundial, que reúne, em torno de um ideal, uma grande cadeia de jovens, e você faz parte dessa cadeia.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde
CEP 80250 100 - Curitiba - Paraná
Tel.: 41. 3353 4732 | www.escoteiros.org