



# Boletim 1

Versão 1 - 5.9.16



ESCOTEIROS  
DO BRASIL

# Caçada Nacional do Ramo Lobinho

Versão 1 - 5.9.2016



## “Um centenário, muitas pegadas”

O ano de 2016 é muito especial para Ramo Lobinho em todo o mundo, pois celebramos seu centenário. Desde que o Ramo Lobinho foi oficialmente fundado por Baden-Powell, em 1916, gerações de jovens embarcaram em uma aventura repleta de risos, emoções e camaradagem; uma verdadeira aventura inspirada pelo fascinante clássico de Rudyard Kipling, “O Livro da Jângal”.

Este ano queremos celebrar essa data histórica realizando uma atividade nacional, de maneira descentralizada, podendo ser por grupo escoteiro, alcateias amigas, distrito ou Região.

O tema **“Um centenário, muitas pegadas”**, além de estimular que lobinhos e lobinhas comemorem seu centenário, também remete às marcas positivas deixadas naqueles que foram lobinhos e lobinhas, aos valores que foram incorporados, às aventuras e amizades que viveram. Afinal, foram 100 anos de muita diversão e aventura, contribuindo para a formação de pessoas íntegras, solidárias e de caráter para a sociedade. Essas são as nossas marcas positivas, as pegadas deixadas pelo Movimento Escoteiro.

## O QUE É UMA CAÇADA?

Imitando as incursões de caça dos lobos, os lobinhos realizam atividades ao ar livre que denominamos caçadas, pois possibilitam a vivência de muitas aventuras e descobertas de coisas, lugares e pessoas. As caçadas podem ser realizadas no campo ou na cidade, podendo durar um período ou o dia inteiro.

As alcateias também podem realizar acantonamentos ou acampamentos, pois, afinal, nada substitui a experiência de uma noite passada sob as estrelas, e nenhuma atividade desencadeia tantas experiências como um fim de semana ao ar livre.

Atividades ao ar livre produzem forte impacto educativo e mantém as crianças em permanente empolgação.

*“A vida ao ar livre permite que os lobinhos e lobinhas se reencontrem com os ritmos naturais, coloquem em jogo os seus sentidos, desenvolvam sua imaginação, percam o temor pelo desconhecido, descubram a importância da solidariedade, experimentem a vida em condições simples e rudimentares, tenham a oportunidade de se maravilhar com a criação, se encontrem com eles próprios e aprendam coisas novas que estão muito distantes de quem vive nas cidades, especialmente nos grandes centros urbanos.” (Manual do Escotista do Ramo Lobinho).*

## QUANDO A CAÇADA NACIONAL PODE SER REALIZADA?

A Caçada Nacional poderá ser realizada em qualquer data, entre os meses de outubro e dezembro, mas recomendamos que a atividade seja realizada no primeiro ou segundo final de semana de outubro, de modo a comemorar o Dia do Lobinho (celebrado no dia 4 de outubro).

O calendário da alcateia já foi fechado e não tem espaço para mais uma atividade? Não tem problema, salientamos que a programação da Caçada Nacional poderá ser aplicada em uma atividade já programada e prevista no calendário da alcateia, tais como excursões, acantonamentos, acampamentos etc., ou mesmo dividida em parte e aplicada nas reuniões normais de final de semana.

## INFRAESTRUTURA NECESSÁRIA

Quando falamos em atividades ao ar livre, vale ressaltar que todas as medidas de segurança devem ser tomadas, bem como todas as orientações relacionadas à organização de atividades ao ar livre.

No caso de acantonamentos ou acampamentos com os lobinhos, a infraestrutura deve ser observada e o local deve oferecer instalações como banheiros e chuveiros adequados, camas/colchonetes, alimentação apropriada, número de adultos suficiente, de modo que as crianças desfrutem da atividade em um local cômodo e seguro.

Para mais informações sobre a realização de atividades ao ar livre, consulte o POR (Princípios, Organização e Regras) e o manual Padrões de Atividades Escoteiras.

## CERTIFICADO E DISTINTIVO

O certificado da Caçada Nacional estará disponível no Sigue.

O distintivo poderá ser confeccionado por cada grupo escoteiro, de acordo com seu interesse. A arte do distintivo, bem como suas medidas, estão disponíveis em: <http://goo.gl/zXFWA6>

## PROGRAMA DE ATIVIDADES

O programa de atividades da Caçada Nacional está sustentado em três eixos básicos, que são apresentados na forma de módulos de atividades:

- **MÓDULO: COISAS DE LOBINHO** – Permitirá que as crianças conheçam a história do Ramo Lobinho e os elementos simbólicos utilizados na alcateia.
- **MÓDULO: AVENTURAS NA JÂNGAL** – Em meio à natureza, esse módulo oferecerá atividades de aventura e exploração da natureza, permitindo que as crianças explorem o local aplicando habilidades e técnicas escoteiras, sempre com ênfase no fundo de cena do Ramo.
- **MÓDULO: FRATERNIDADE DOS LOBINHOS** – Atividades que propiciarão que as crianças ampliem sua percepção de mundo, conhecendo a fraternidade escoteira, bem como promovendo a paz e empatia com os outros.

Além dos módulos apresentados acima, também recomendamos a realização de uma **FESTA DO CENTENÁRIO DO RAMO LOBINHO** durante a atividade.

Na sequência desse documento, apresentaremos sugestões de atividades para cada um dos módulos, que podem ser adaptadas pelos escotistas. A programação pode ser realizada de duas formas:

- **Para somente uma alcateia:** Todos os módulos são realizados em sequência, com todas as crianças juntas;

• **Para duas ou mais alcateias:** Os módulos podem ser oferecidos no sistema de rodízio, separando as alcateias em três grupos. Todas as crianças passam por todos os módulos.

Não consegue fazer tudo? Adapte a programação às suas condições, mas não prive os seus lobinhos de participarem da Caçada Nacional dos Escoteiros do Brasil.

Caso não tenha tempo suficiente para realizar todas as propostas contidas neste material, sugerimos que sejam realizadas pelo menos as propostas abaixo, por trazerem aos lobinhos a compreensão da importância da data para o Escotismo, o universo da Jângal, bem como a compreensão de mundo e da fraternidade escoteira mundial:

- Encenação sobre a história do surgimento do Ramo Lobinho (pág. )
- Gincana na Jângal (pág. )
- Feira da Fraternidade Mundial (pág. ).

Nas próximas páginas apresentamos as sugestões de atividades para cada um dos módulos:

## COISAS DE LOBINHO

**PROPOSTA EDUCATIVA DO MÓDULO:** Conhecer a história do Ramo Lobinho e os elementos simbólicos utilizados na alcateia.

**AMBIENTAÇÃO:** Antes de iniciar as atividades desse módulo, a equipe de escotistas deve representar a seguinte encenação:

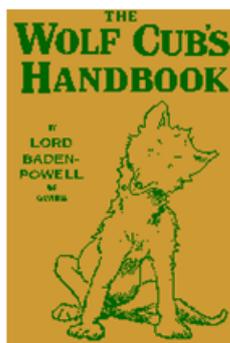
*O ano é 1916. Alguns adolescentes (preferencialmente altos) estão fazendo uma atividade em que jogam uma bola uns para os outros. Algumas crianças os observam, comentando que gostariam de entrar na brincadeira. Elas entram, mas não conseguem pegar a bola. Então vão para o centro da roda, onde ficam só olhando os outros brincarem. A cena se congela e Baden-Powell aparece. Ele diz perceber que os pequenos precisam de um programa especial e chama Vera Barclay para que o ajude a trabalhar no projeto dos lobinhos. Ela diz que irá fazer de tudo para que as crianças sejam aceitas na fraternidade escoteira: "Vou partir do manuscrito que o senhor fez e incluir as minhas ideias para que o programa dos lobinhos fique bem interessante e útil para as crianças".*



Mas que nome dar ao Ramo dos pequenos? Reavers (castores)? Colts (potrinhos)? Cubs (filhotes)? Trappers (ajudante de caçador)? Decide-se por Wolf Cubs (filhotes de lobo – lobinhos).

Vera Barclay ingressou no Movimento Escoteiro em 1912, aos 19 anos. Em 1915 fundou a primeira alcateia, na localidade de Hertford. Foi uma das primeiras mulheres a dar vida e impulso ao projeto de B.P., sendo a primeira Akelá da história do Ramo Lobinho. Ela visitou cerca de 500 alcateias para ensinar sobre o programa dos lobinhos, especialmente sobre o Grande Uivo.

Um narrador, mostrando o livro, diz que o Manual do Lobinho foi publicado no dia 2 de dezembro de 1916 e que essa data passou a ser considerada a data da fundação do Ramo Lobinho. E diz que lá está a saudação, o lema, a promessa, o Grande Uivo, coisas que os lobinhos de hoje fazem como fizeram os primeiros lobinhos do mundo.



Os lobinhos então dão as mãos e convidam todas as crianças para cantarem a canção "Para ser lobinho".

Para ser lobinho é preciso ter  
 Muita alegria é 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

## SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

### ATIVIDADE 1 – TOTEM PESSOAL

Um indígena americano recebe as crianças em frente à sua tenda (o cenário pode ser incrementado com objetos típicos), os saúda à sua maneira, e pede que os lobinhos o ensinem como é a saudação deles.

Ele mostra o totem de sua tribo e explica que ele é a "marca" do seu povo. É um símbolo sagrado adotado como emblema e é considerado um talismã e guardião do povo.

Em um tronco de árvore são esculpidas figuras de animais cujas qualidades são importantes ao povo representado pelo totem. Por exemplo:

ÁGUIA - Como voa alto, consegue detectar problemas de longe. É a representação da coragem e prestígio.

URSO - Com a habilidade de se transformar em humano e vice-versa, denota força e aprendizado.

CORUJA - Sabedoria e capacidade de enxergar coisas ocultas.

CORVO - Ser sobrenatural, portador da magia e inspira a criatividade.

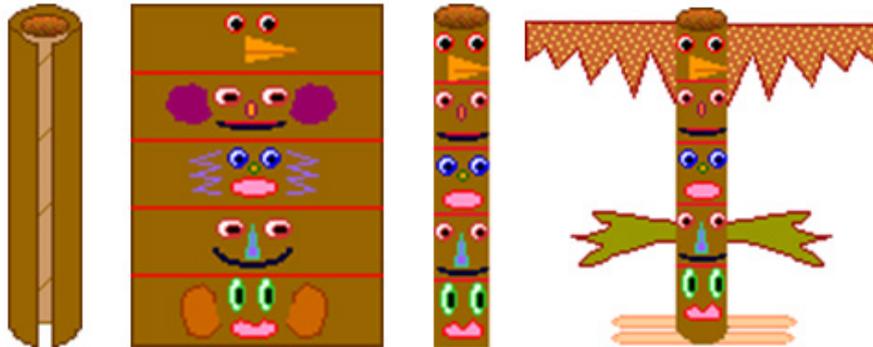
SAPO - Atrai a estabilidade e a riqueza e simboliza a comunicação.

LOBO - Representa a inteligência e o espírito de liderança, além de ser o protetor das famílias.

TARTARUGA - É o animal que tem "os pés no chão" para que as coisas terrenas tenham a devida atenção. As cores tradicionais incluem o preto, o branco, o vermelho, o amarelo e o verde-azulado.

### Confeção do totem pessoal

O suporte do totem é um tubo de papel toalha ou dois tubos de papel higiênico, a base são dois palitos de sorvete e as figuras dos animais podem ser feitas com E.V.A. ou com papel tipo colorset.



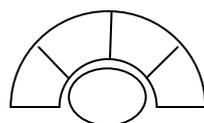
### Fitas para um totem geral

Cada criança escreve o seu nome e seu Grupo Escoteiro em uma fita. Um adulto da base vai grampeando as fitas em um cordão (esticado como varal). No final, enrola o cordão com as fitas num tubo de papelão (suporte de tecido), encimado por uma cabeça de lobo. Este totem estará presente no encerramento da Caçada Nacional e poderá ficar um pouco com cada alcateia participante depois do evento.



### ATIVIDADE 2 – QUIZZ COM O BALOO

No formato de um picadeiro de circo, acomodar as crianças em grupos, tendo Baloo no centro.



As crianças são divididas em "equipes" e cada equipe é orientada por um animal da Jângal pouco explorado: Mang: o morcego, Mao: o pavão, Ikki: o porco-espinho, Ôo: a tartaruga, Ferao: o pica-pau, etc. A função desses animais é entusiasmar a equipe.

Os adultos deverão se caracterizar de acordo com cada personagem: morcego, pavão, porco-espinho, tartaruga, pica-pau)

As equipes disputarão entre si, respondendo as perguntas do Baloo, que também será um adulto caracterizado.

Para cada pergunta acertada a equipe ganhará o número de bolinhas estipulado como valor daquela pergunta. As bolinhas (aquelas de piscina) vão sendo colocadas em um balde transparente de cada equipe. A ideia é que as crianças não visualizem com clareza quantos pontos possuem, para manter o interesse.

Pergunta	Resposta	Valor
1. Mang estava pendurado em um galho de árvore quando viu alguém avisar Baloo que Mowgli foi raptado. Quem trouxe a notícia?	a) Os Bandarlogs b) Kaa c) Chill <b>X</b>	1
2. Quando dois lobinhos se encontram, quem deve tomar primeiro a iniciativa de cumprimentar o outro?	a) O mais educado <b>X</b> b) O mais graduado c) O mais velho	2
3. Como se chama o distintivo especial do Ramo Lobinho?	a) Lobo Pata Tenra b) Cruzeiro do Sul <b>X</b> c) Distintivo de Primo	3
4. Quantos anos tem o Lobismo?	a) 10 anos b) 50 anos c) 100 anos <b>X</b>	2
5. Quem é o maior vilão na história da Jângal?	a) Jacala, o crocodilo b) Shere-Khan, o tigre <b>X</b> c) Tabaqui, o chacal	1
6. Quem escreveu a história "Mowgli, o menino lobo"?	a) Rudyard Kipling <b>X</b> b) Baden Powell c) Vera Barclay	5
7. Em que dia se comemora o Dia do Lobinho?	a) 23 de abril b) 12 de outubro c) 4 de outubro <b>X</b>	3
8. Em que lugar os lobos se reúnem para as conversas mais importantes?	a) Na Roca do Conselho <b>X</b> b) Na gruta de Pai Lobo c) No rio Waiganga	3
9. A Flor Vermelha é o nome que os animais da Jângal dão para...?	a) O sol b) O fogo <b>X</b> c) A flor mais bonita da selva	2
10. Coração valente e língua cortês. Quem disse isso para Mowgli?	a) Kaa <b>X</b> b) Baloo c) Bagheera	3
11. Que desenho está no distintivo de Promessa de Lobinho?	a) Um lobo dourado b) O cruzeiro do Sul c) Um lobo amarelo <b>X</b>	2
12. Qual das cores não pode ser nome de uma matilha?	a) Amarelo b) Verde <b>X</b> c) Cinza	1
13. Todo lobinho promete fazer todos os dias...	a) Comemoração b) O melhor c) Uma boa ação <b>X</b>	2
14. O último artigo da Lei do Lobinho fala de uma coisa importante. O que é?	a) Alegria b) Verdade <b>X</b> c) Não egoísmo	3
15. Como é o nome da história em que Mowgli é raptado pelos Bandarlogs?	a) Caçadas de Kaa <b>X</b> b) O rapto de Mowgli c) O povo macaco	2
17. Complete a música: "Prometo neste dia..."	Cumprir a lei	1
18. Cante uma música que tenha a palavra... ALCATEIA.	A Flor Vermelha iluminará/Alcateia dança ao seu redor/...	3
19. Cante a primeira estrofe da música: Sou Kotick, a foca branca...	Gosto muito de brincar/ Dou mergulhos, como peixes/ Como é bom viver no mar.	4

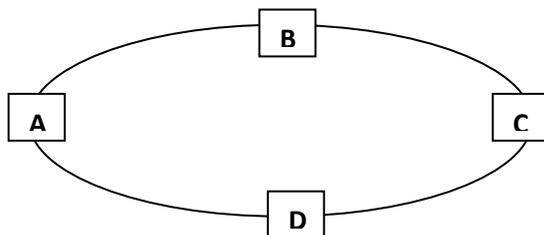
### ATIVIDADE 3 – A PROVA DO MENINO ZULU

*“A tribo dos zulus é a mais notável tribo da África do Sul, e os homens dessa tribo são ótimos escoteiros, porque aprendem a arte de explorar o terreno desde a mais tenra idade. Os meninos da tribo vão à guerra com os homens para carregar os alimentos e as esteiras de dormir. Eles não combatem, mas ficam olhando de longe para aprender como fazer quando forem grandes. Os mais espertos e habilidosos desses meninos são chamados LOBINHOS, os futuros lobos da tribo.”*  
(B-P – O Manual do Lobinho)

Mas antes de serem considerados escoteiros e guerreiros, eles precisam passar por uma prova rigorosa, vivendo por cerca de 30 dias no mato, seguindo pistas e vencendo obstáculos naturais, caçando, fazendo fogo para cozinhar seu alimento, reconhecendo as plantas boas para comer e defendendo-se do ataque de animais. Depois que a tinta branca, usada para pintar seu corpo, desaparecer, ele pode voltar à tribo onde passa a pertencer ao grupo dos jovens guerreiros da tribo. Ganhando experiência e demonstrando sua bravura ele pode chegar ao honroso título de LOBO.

#### Treinamento do menino zulu

Prepara-se uma pista em área arborizada, com 4 estações (A,B,C,D) de modo que de uma estação não se possa ver o que está acontecendo nas outras estações. Ao final de certo tempo, eles seguem para a estação seguinte (estabelecer a duração em função do tempo total destinado à base).



As crianças são divididas em 4 equipes, cada uma começando a pista por uma das estações. Elas recebem um certo número de vidas (como 10 fitas presas no braço), que podem perder ao longo do percurso.

- **A - “Zulu disse”** – Um zulu fica dentro de uma área riscada no chão que representa uma lagoa. Os lobinhos ficam “na terra” (fora). Quando zulu disser “na lagoa”, eles pulam para dentro da lagoa. Se a ordem for “na margem”, eles devem ficar sobre o risco. A ordem só deve ser obedecida se for dito “Zulu disse”, se não houver essa comanda a ordem deve ser ignorada. Quem errar mais de 3 vezes perderá uma de suas vidas no final (cada criança conta seus próprios erros).

- **B – “Aprendendo a rastrear”** – Embora nosso olfato seja muito inferior ao faro dos animais, podemos treiná-lo para melhor identificar as coisas e lugares, capacidade importante para um bom rastreador. Um guerreiro zulu vai fazer um teste com os lobinhos, apresentando a eles cheiros para serem relacionados com imagens que representam coisas e/ou lugares.

Por exemplo: cheiro de hortelã – figura de um canteiro de ervas / cheiro de mar – figura de praia e mar / cheiro de eucalipto - imagem de floresta / cheiro de frutas – imagem de pomar / cheiro de incenso – figura de cena indiana / cheiro de flores - imagem de jardim florido / etc.

Preparar um conjunto de imagens, no tamanho de figurinhas, para cada grupo de crianças e colocar todas em um cesto grande. Um conjunto das mesmas figuras, em tamanho A4 são penduradas em um varal à vista de todos. Conforme os cheiros vão sendo apresentados, o grupo discute e conclui qual das imagens corresponde ao cheiro, e uma das crianças do grupo corre até o cesto pegando a imagem correspondente. No final, apontar os cheiros e imagens para as crianças verificarem os seus acertos a partir das figurinhas recolhidas.

• **C – “Seguir pistas com os zulus”** - Cada criança recebe um cartão com o desenho da marca da pata de um animal. Três cartões iguais estarão espalhados pelo local e deverão ser encontrados no prazo estipulado pelo zulu. Quem não conseguir recolher suas 3 pegadas perde uma vida.



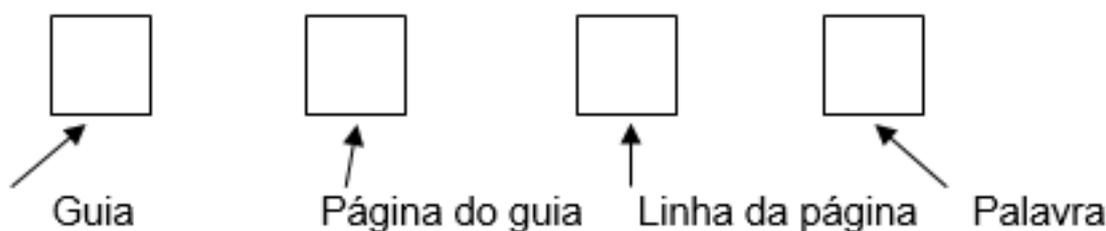
• **D – “Caçando com os zulus”** – Um lobinho de olhos vendados está sentado no centro do círculo dos lobinhos. Um desses lobinhos é indicado para aproximar-se rastejando do que está no centro, sem ser ouvido. Se conseguir tocá-lo antes de ser denunciado, ganha uma vida dele e trocam de lugar. Caso seja percebido antes de tocá-lo, perde uma vida para o lobinho que está no centro e volta para seu lugar.

No final da pista ,é considerado apto a ingressar no grupo dos jovens guerreiros quem tiver 5 fitas.

#### ATIVIDADE 4 – MENSAGEM SECRETA

Há uma mensagem secreta para os lobinhos decifrarem. Para isso, deverão recorrer às páginas dos Guias do Caminho da Jângal.

A dica é a seguinte:



**MENSAGEM:**

Guia	Página	Linha	Palavra	Resposta
1	29	8	1	FAZER
2	142	5	12	SEMPRE
2	55	1	1	O

1	118	3	5	MELHOR
1	101	24	1	POSSIVEL
2	22	7	11 e 12	IRA AJUDA-LO(A)
1	29	1	1	A
2	120	1	1	CRESCER
1	38	8	8	FORTE
2	105	11	3	INTELIGENTE
2	30	1	2	E
2	105	12	1	SOLIDARIO

Dar um quadro e um lápis para cada matilha. Em forma de revezamento, o primeiro corre com o quadro, procura no guia, e escreve a primeira palavra, trazendo o quadro para o segundo que irá procurar a palavra seguinte. A matilha que terminar corretamente em primeiro lugar deve ser cumprimentada pelas outras com um "Bravo, bravo, bravíssimo".

### **Canção: Melhor Possível (CD Jungle, selva de todos)**

Não é preciso ser perfeito  
 Em tudo aquilo que se faz  
 Pois tudo tem um jeito  
 Com tempo e querendo ser capaz  
 Mas fazer o melhor é sempre possível  
 Com atenção e dedicação  
 E assim aprendemos que o possível

É o melhor de nós, é de coração  
 Somente o melhor, o melhor possível  
 Não mais que o melhor ,nem o impossível

### **ATIVIDADE 5 – CONTA-LHES O QUE FAZEMOS EM NOSSA ALCATEIA**

Durante a Grande Caçada, cada criança confeccionará uma pequena história, um desenho uma colagem, uma carta, etc., em que contam para sua família o que fazem na alcateia, as atividades que realizam, o que mais gostam, o que mais lhe impressiona, etc.

Uma vez prontos os "relatos", cada criança se reúne com outro companheiro da matilha e compartilha seu trabalho. Em seguida, fazem o mesmo com a matilha e depois com toda a alcateia.

Compartilhando os relatos, cada participante decide a forma que fará chegar aos seus pais e familiares. A decisão deve ser de cada lobinho e o escotista poderá motivá-los com algumas

ideias: pelo correio, embrulhado em um papel de presente, esconder embaixo do travesseiro, se o entregará pessoalmente, etc.

Depois de um tempo, quando todos os pais já tiverem recebido a mensagem dos filhos, o escotista responsável pelo acompanhamento de cada lobinho buscará alguma forma de conhecer as impressões que a criança tem das atividades que sua alcateia realiza.

## AVENTURAS NA JÂNGAL

**PROPOSTA EDUCATIVA DO MÓDULO:** Oferecer atividades de aventura e exploração da natureza, permitindo que as crianças conheçam o local aplicando habilidades e técnicas escoteiras.

### ATIVIDADE 1 – GINCANA NA JÂNGAL

Os habitantes da Jângal têm, cada qual, suas habilidades. E no dia-a-dia executam movimentos que, para nós, podem ser um desafio. Vamos experimentar?

**O almoço de Kaa** – Kaa vai fazer a festa comendo bandarlogs. Um macaco por vez, representado por um bambolê, entra pela cabeça e passa por todo o corpo até a ponta do rabo da serpente. A matilha precisa comer pelo menos 3 para poder experimentar a habilidade de outro animal.



**Os irmãos de Mowgli andam juntos** – Pai Lobo ensina seus filhotes a andarem juntos e a tomarem muito cuidado com os perigos da selva, cuidando uns dos outros. Assim, os lobinhos andarão da “gruta” até o “rio” sincronizando seus movimentos, como na foto.



**Baloo enche a barriga de mel** – Mowgli ajuda Baloo a coletar o mel nas colmeias, embora as abelhas não gostem nada disso. Os adultos que representam Baloo levam um cesto preso à cintura e os lobinhos vão às colmeias pegar o mel (bolinha) para dar a Baloo (atirar no cesto).

Mas as abelhas podem resgatar o mel se tocarem nos lobinhos que o portam antes que Baloo coma ou se acharem o mel no chão. No final de certo tempo, contar qual Baloo tem a barriga mais cheia de mel.



**Bagheera em noite de luar** – Atravessar um espaço no escuro onde as crianças poderão ver a lua, estrelas e outros elementos “desenhados” com neon ou outro material iluminado, como os enfeites de festas. No fim do percurso, cada um diz o que viu.

**O desafio dos bandarlogs** – O povo macaco é mesmo muito bagunceiro, mas não podemos negar que eles sabem caminhar pelas árvores como ninguém. Quem consegue subir numa árvore ou atravessar de uma para outra por meio de uma pista aérea ou de uma falsa baiana ou de um emaranhado maluco de cordas?



## ATIVIDADE 2 – RESGATE DO AGUILHÃO

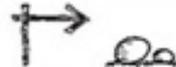
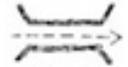
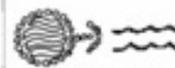
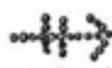
**Ambientação:** Kaa e Bagheera tinham ido ao encontro da Naja Branca que notificou o roubo do aguilhão do rei. Segundo a Naja, o Tabaqui entrou sorrateiramente no poço das ruínas e veio com um papo furado de que os lobinhos estavam planejando pegar o aguilhão e ele estava disposto a ajudá-la, já que os lobinhos viriam em grande número.

A Naja, orgulhosa de seu tamanho e terror, recusou a oferta, já que o próprio Tabaqui não sairia vivo de lá. Mas Tabaqui é ardiloso e esperto e, em uma distração da Naja, pegou o aguilhão e enquanto ela esnobava seu tamanho, ele fugiu tão rápido quanto entrara. Alguns minutos depois, a Naja percebeu que fora enganada. Pediu ajuda a Kaa e também queria saber quem são esses lobinhos. Kaa explicou que são visitantes de outras alcateias e que poderiam ajudar a caçar o Tabaqui, já que ela própria não poderia abandonar seu posto.

Assim, Kaa pediu para que Bagheera seguisse em frente que logo depois, os lobinhos iriam em seu rastro.

**Seguindo o rastro:** Kaa recebe os lobinhos de outras alcateias, explica o caso e entrega para cada matilha um mapa com instruções de como seguir o rastro da Bagheera. Kaa vai seguir com os lobinhos em todo o percurso.



 Caminho a seguir	 Reunir	 Caminho a evitar
 Vire a direita	 Cruzar a ponte	 Vire a esquerda
 Perigo	 Água boa para beber	 Siga nessa direção 2 KM
 Volte ao ponto de reunião	 Dispersar	 Espere aqui 10 minutos
 Nos separamos, 2 foram para direita e 3 foram para esquerda	 Acelerar o passo	 Acampamento nessa direção
 Escalar nesta direção	 Final de Pista	 Início de Pista

A equipe de escotistas deverá montar, em um local preestabelecido, o primeiro sinal de pista: como "Início de pista" e "Caminhos a seguir".

**Teia gigante:** Mais a frente, em um local entre árvores, os escotistas deverão montar uma teia gigante de modo que um lobinho consiga passar entre os fios sem tocá-los.

Na árvore deverá estar pregado um recado da Bagheera: "Cuidado!!! Não desperte a Aranha, pois é perigosa e faminta. Ultrapasse sem fazer barulho. Silêncio!!!"

Na teia, deverão ser pendurados guizos para fazer barulho caso sejam balançados, bem como alguns chumaços de lã da cor do pelo do Tabaqui.



Cada vez que um lobinho balançar a teia e um guizo tocar, ganhará uma sujeira no rosto ou arranhões (tinta de maquiagem) e perderá algo que veste (boné, tênis, lenço, etc.), que deverá ser devolvido no final da teia.

**Ponte do Waiganga:** A próxima pista deverá ser "acelerar o passo" e "cruzar a ponte" do rio Waiganga.

No meio da ponte, os lobinhos encontrarão outra mensagem da Bagheera: "Perigo!!! Jacala devora até a alma! Salvem as almas e eles salvarão vocês".

Os escotistas deverão ambientar um rio com vários fantasminhas boiando. A ponte sobre o rio (plástico azul) deverá ter várias cordas (sisal ou nylon) que os lobinhos deverão usar para providenciar o resgate das pequenas almas (tecido com bolinha de isopor) que o Jacala devorou. Espalhar na beira do rio, pegadas confusas com pequenas manchas de tinta vermelha.



Cada fantasminha terá dentro de si uma parte de uma mensagem que, ao completar, formará a frase: "Somente um coração puro, livre da cobiça e da maldade, poderá ser livre das maldições." Kaa avisa: "É preciso sair correndo antes que o Jacala retorne e transforme todos os lobinhos em fantasminhas".

**Caverna:** A próxima pista deverá ser "Seguir 2 km" e "Acelerar o passo".

Os lobinhos chegarão diante de uma caverna cuja entrada estreita leva ao centro de um enorme salão. Lá encontrarão Mang, o morcego.



Mang recepciona a todos e diz que Bagheera passou há poucas horas pela caverna e deixou uma mensagem para os lobinhos, que só receberão depois de deixarem um presente para o Mang: uma obra de arte coletiva.



Para confecção da "obra de arte", os escotistas deverão deixar à disposição os seguintes materiais: tecido bege ou algodão cru, tinta guache, esponjas.

No final, ao receber o presente, Mang diz que Bagheera os aguarda lá fora antes do acampamento dos homens.

Kaa os acompanha e um sinal de pista aparece: “espere por 5 minutos”.

Assim, Bagheera aparece toda ofegante e diz que encontrou o Tabaqui assustado e trêmulo. Tabaqui aparece e diz que não quer mais o Aguilhão, pois só trouxe mau agouro a ele até agora. Disse que passou pela teia gigante e que a aranha o perseguiu arrancando muitos tufo de pelo de seu corpo. Quando chegou finalmente no rio, deu de cara com o Jacala, que correu atrás dele e o mordeu várias vezes, deixando muito sangue na beira do rio. Além de tudo, o rio estava cheio de fantasmas horríveis que queriam matá-lo. Ele saiu correndo, escorregou várias vezes, bateu nas rochas e se ralou inteiro, até chegar na caverna onde queria descansar e dormir durante 6 meses... Mas isso não foi o que aconteceu: apareceu um morcego gigante que dizia querer um presente, imagine só se o Tabaqui iria dar o aguilhão. Nunca! Tentou sair da caverna, mas se perdeu no labirinto, correu, correu e correu até conseguir achar a saída no topo da montanha, e aí foi só uma queda atrás da outra.

Até que, finalmente, encontra Bagheera e pede para entregar o Aguilhão aos lobinhos para que eles devolvam à Naja Branca. Ele agora acredita na história de Mowgli, que diz que o Aguilhão jamais deverá sair do fundo do poço.

Assim, Kaa conduzirá os lobinhos de volta às ruínas do rei para devolver o aguilhão para a Naja Branca.

### **ATIVIDADE 3 – JOGOS NUNCA VISTOS**

Utilizando diversos materiais que os escotistas entregarão a cada matilha e dando rédea solta para sua capacidade de imaginação, cada matilha deverá inventar um jogo que cumpra os seguintes requisitos básicos:

- Ter duração máxima de 10 minutos;
- Utilizar todos os materiais entregues pelo escotista;
- Permitir a participação de toda alcateia.

Entregue os materiais, cada matilha contará com um tempo determinado para inventar um jogo segundo as condições estabelecidas. Quando as surpreendentes criações estiverem prontas, a alcateia se reunirá e, com a condução de seus próprios autores, aplicarão estes jogos “nunca vistos”.

Os jogos de maior êxito podem ser replicados na própria alcateia em atividades futuras ou compartilhados com outras alcateias em outros encontros de lobinhos.

### **ATIVIDADE 4 – KIM NA TRILHA**

Durante a Grande Caçada, os escotistas convidam as matilhas a fazerem uma trilha. Previamente os escotistas irão colocar ao longo da trilha 24 objetos ou situações não demasiadamente evidentes, algumas semiocultas, que devem ser descobertas pelos lobinhos. Dentro do bosque crescem estranhas árvores de cujos ramos se desprendem alguns garfos; sobre uma pedra se encontra um sapato perdido, no canto do caminho, sobre um lenço colorido, descansa o livro “Mowgli – O Menino Lobo”, junto ao tronco há uma fotografia de uma alcateia acampando, em uma encruzilhada há um sinal de “pare”, e assim muitas outras coisas divertidas.

Lobinhos e lobinhas seguirão pela trilha em completo silêncio, tratando de memorizar os objetos

e situações que descobrirem, não podendo anotar nada por escrito. Os escotistas caminham entre eles sem dar sinais de assombro, lembrando todas as regras do jogo. Ao final da trilha os lobinhos se reunirão por matilha e tentarão confeccionar uma lista, a mais completa possível, com todos os objetos e situações que cada um tenha descoberto. Receberão dois pontos por cada descoberta, tornando-se ganhadora a matilha que tiver maior pontuação. O caminho de volta se faz seguindo a mesma trilha, detendo-se na frente de cada situação para que todos possam ver e recolher os objetos para deixar o local da mesma forma que estava antes da preparação do jogo.

## **ATIVIDADE 5 – E TODOS ESTÃO FAMINTOS**

Na Jângal, Bagheera e Raksha (mãe Loba) ensinaram Mowgli a caçar para se alimentar. Todos na Jângal conhecem a Lei “Caçar apenas para matar a fome nunca por prazer”. Assim Mowgli aprendeu o que precisava para crescer forte e saudável.

Bagheera sabe que uma boa alimentação é importante para todos os filhotes da floresta. Todos sabem que cada alimento possui algo que nos ajuda a crescer com saúde, por isso, devemos variar a alimentação, preferindo comidas naturais, sem conservantes e corantes.

Encontre um local adequado na sua atividade para montar “a cozinha da Bagheera”. Um belo cenário para a realização desse tema valorizará a aplicação do fundo de cena para os nossos lobinhos. Além disso, procure encontrar um local um pouco afastado da aplicação dos jogos para a instalação da “cozinha”.

Bagheera dá boas-vindas para todos os lobinhos, explica a importância dos alimentos no desenvolvimento de qualquer ser humano. Logo após, apresenta a pirâmide alimentar. Pode ser feito um jogo onde cada matilha tenha que colocar na pirâmide alimentar figuras de alimentos. Em seguida, convida os lobinhos a aprenderem, em sua cozinha, algumas formas de preparar os alimentos.

De acordo com as condições do local de sua atividade, Bagheera pode ensinar os lobinhos a fazerem pão a caçador, ovo no espeto ou uma simples salada de frutas. Todos os lobinhos devem auxiliar na confecção do alimento que for definido, por isso, é importante lembrar das questões de segurança quanto à fogueira para o cozimento do pão ou ao uso da faca para o caso de fazerem a salada de frutas.

## **FRATERNIDADE DOS LOBINHOS**

**PROPOSTA EDUCATIVA DO MÓDULO:** Propiciar atividades que possibilitem que as crianças ampliem sua percepção de mundo, conhecendo a fraternidade escoteira, bem como promovam a paz e empatia com os outros.

### **ATIVIDADE 1 – JOGOS DE OUTRAS CULTURAS**

Uma das formas de expressar os valores de uma cultura é por meio de jogos e brincadeiras tradicionais, que são uma maneira de mostrar como uma determinada cultura vê o mundo e reconhece sua história. Cada jogo, cada brincadeira, é um símbolo do momento em que foi criado... e em que foi jogado. Através dessa atividade, os lobinhos poderão descobrir jogos e brincadeiras tradicionais de outras culturas, como uma forma de conhecer a cultura de um determinado povo.

Com suficiente antecipação, os escotistas deverão obter informações sobre jogos e brincadeiras populares de outras regiões do país e também de outros países, devendo aprender a sua aplicação e providenciar os materiais necessários.

Quando tudo estiver preparado, se montam as bases em que se oferecem os diferentes jogos e brincadeiras onde os lobinhos passarão de acordo com seus interesses. O adulto que anima cada uma das bases receberá os visitantes, dará um breve histórico do jogo, comentará sobre suas regras e especificações técnicas e os convidará para jogá-lo. Uma boa dica é que o adulto esteja caracterizado de acordo com a cultura do jogo que será aplicado.

## ATIVIDADE 2 – CONHECENDO A AMÉRICA

Divididos em pequenos grupos, os participantes montarão um quebra-cabeças com o mapa político da América. Para obter as peças, cada grupo deverá responder as perguntas e realizar pequenas tarefas que os ajudarão a ampliar e compartilhar seus conhecimentos sobre a América, seus países e aspectos da sua cultura.

Uma vez compreendida a mecânica da atividade, a alcateia se dividirá em pequenos grupos; cada um será designado com uma letra e receberá os materiais de trabalho.

Ao sinal de início, cada grupo se dirigirá a um ponto de controle. Uma vez neste ponto, retirarão ao acaso um cartão e realizarão a ação nele solicitada. Se tiverem êxito, o escotista entregará para o grupo uma peça do quebra-cabeça que corresponda à letra deste grupo. Em seguida se dirigirão a outro ponto de controle para realizar a mesma operação, e assim sucessivamente, até completar seu mapa da América. Caso não tenham êxito na tarefa, terão uma segunda chance, depois da qual, tendo ou não êxito, terão que passar para o próximo ponto de controle.

O cartão e tarefas que fazem parte do jogo poderão estar relacionados com temas como: capitais dos países, idioma, moeda, bandeiras, folclore, geografia, etc.

À medida que os grupos recebem as peças, irão distribuí-las no pedaço de papel que contém o contorno do mapa ou colocando em uma área plana. A atividade termina quando todos os grupos completarem seu quebra-cabeça com o mapa da América montado.

## ATIVIDADE 3 – FEIRA DA FRATERNIDADE MUNDIAL

Esta atividade tem o formato de uma feira, com stands representando alguns países decorados com elementos típicos do Ramo Lobinho. Além disso, o stand pode ser enriquecido por fotos/vídeos do país e elementos típicos como música, traje, alimento (doce, suco, salgadinho) para provarem. Por exemplo:

### • Stand Austrália



#### The Cub Scout Law

A Cub Scout is loyal and obedient  
Cub Scouts do not give into themselves.

#### The Cub Scout Promise

On my honour,  
I promise that I will do my best,  
To do my duty to my God, and To  
Australia To help other people,  
and

• Stand Estados Unidos



TIGERS WOLF BEAR WEBELOS



7 anos 8 anos 9 anos 10 e 11 anos



• Stand Inglaterra



## • Stand Japão



No Japão, o símbolo do lobismo é um filhote de urso. Os distintivos de Progressão são os seguintes:



**RIZU**



**USAGI**



**SHIKA**



**KUMA**

Os uniformes variam, as atividades variam, os distintivos são diferentes, mas os lobinhos em volta do mundo juntam-se em uma fraternidade por meio da Promessa. Você notou o que há em comum entre eles?

### **ATIVIDADE 4 – UM DESENHO PARA DEUS**

Ao caminhar por uma trilha, os escotistas convidam os lobinhos a refletir sobre a presença de Deus na natureza descobrindo e valorizando os detalhes que revelam sua presença. Os motiva para que cada um deles colete elementos da natureza que chamem a atenção: folhas, pedras, flores, casas de inseto, etc.

Ao final da trilha, cada lobinho fará uma colagem, uma pequena escultura, etc., utilizando os elementos que recolheu anteriormente, tratando de refletir em sua criação de que forma eles percebem a presença de Deus na natureza. Para finalizar, lobinhos e escotistas poderão fazer uma oração para agradecer a Deus pela maravilhosa natureza que ele nos deu e pedir que os ajude a protegê-la e respeitá-la.

As obras podem ser guardadas com cuidado para que cada lobinho as exponha na toca de sua alcateia ao regressar para a sede.

## **ATIVIDADE 5 – MENSAGEIROS DA PAZ E DO BEM**

Francisco de Assis deixou aos lobinhos, como legado, a sua história de vida. Uma vida simples, de superação pessoal e de descoberta da felicidade pela valorização das pequenas coisas. Sua fé em Deus era baseada nos princípios universais de respeito por todas as obras do Criador, pela aceitação de todas as diferenças, pelo amor a todos como irmãos.

### **Dança das cadeiras**

Nesta versão as cadeiras ficam dispostas em círculo e ninguém sai da brincadeira. O objetivo é terminar o jogo com todas as crianças sentadas nas cadeiras que sobrarem.

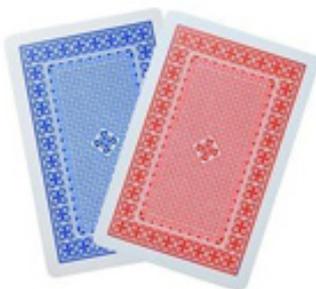
Francisco transmitiu a paz em um mundo cheio de guerras e semeou o bem onde havia ódio.

### **Jogo: Guerra ou Paz?**

Use dois jogos de baralho, com verso em cores diferentes, como o azul e o vermelho da figura abaixo. No azul, cubra a parte da frente com papel liso no qual estão escritas palavras que representam sentimentos e atitudes promotores da paz, como: alegria, entusiasmo, confiança, cooperação, respeito, amor, amizade, tolerância, compreensão, generosidade, solidariedade, fraternidade, perdão, bom humor, otimismo, justiça, liberdade, harmonia, sabedoria, união. E também palavras que representam sentimentos ruins, capazes de levar à guerra: ódio, inveja, preconceito, desrespeito, ganância, egoísmo, mau humor, pessimismo, indiferença, vingança, injustiça, repressão, corrupção, ignorância, etc.

No vermelho, escreva a palavra GUERRA em metade das cartas e a palavra PAZ nas outras.

Coloque-as no centro de uma roda de crianças com os versos para cima. Peça a um de cada vez que vire uma carta azul e uma vermelha. Se as palavras forem correspondentes (ex: amor-paz ou egoísmo-guerra) retirá-las do centro, caso contrário virá-las novamente, deixando-as no mesmo lugar, como num jogo de memória. Todas as crianças podem ajudar a decidir se está alinhado ou não, mas a palavra final é a de quem virou a carta. No final todos ganham, pois aprenderam o que devem cultivar para levar a paz.



**Canção: Imaginem** (Toquinho e Elifas Andreato – CD Canção dos direitos da criança)

Imaginem todos vocês

Se o mundo inteiro vivesse em paz  
A natureza talvez  
Não fosse destruída jamais  
Russo, cowboy e chinês  
Num só país sem fronteiras  
Armas de fogo seria tão bom  
Se fossem feitas de isopor  
E aqueles mísseis de mil megatons  
Fossem bombons de licor

Flores colorindo a terra  
Toda verdejante sem guerra  
Nem um seria tão rico  
Nem outro tão pobrinho  
Todos num caminho só  
Rios e mares limpinhos  
Com peixes, baleias, golfinhos  
Fariamos as usinas e as bombas nucleares  
Virarem pão-de-ló

Imaginem todos vocês  
Um mundo tão bom que um Beatle sonhou  
Peçam a quem fale inglês  
Versão da canção que John Lennon cantou  
Russo, cowboy e chinês  
Num só país sem fronteiras  
Armas de fogo seria tão bom  
Se fossem feitas de isopor  
E aqueles mísseis de mil megatons  
Fossem bombons de licor

Francisco tinha uma grande capacidade de comunicação, por isso conseguia adeptos para o seu modo de vida.

**História: Irmão Lobo**



Gubbio, uma cidade da Itália, estava tomada de grande medo. Na floresta da região vivia um lobo terrível e feroz, que devorava as pessoas, de modo que todos do povoado estavam apavorados!

Por isso, cercaram a cidade com altas muralhas e reforçaram as portas. E todos andavam armados quando saíam da cidade.

Quando Francisco chegou à cidade, estranhou muito o medo do povo. Percebeu que a culpa não podia ser unicamente do lobo. Havia também uma força destrutiva no fundo dos corações das pessoas.

Logo, Francisco ofereceu-se para ajudar. Resolveu sair ao encontro do lobo, sozinho e desarmado, mas cheio de simpatia e benevolência pelo animal, e como dizia às pessoas, na força da "Cruz". O perigoso lobo, de fato, foi ao encontro de Francisco, raivoso e de boca aberta pronto para devorá-lo!

Mas quando o lobo percebeu as boas intenções de Francisco e ouviu como este se dirigia a ele como a um "irmão", cessou de correr e ficou muito surpreso. As boas vibrações de Francisco de Assis anularam a violência que havia no "irmãozinho" lobo. Olhando-o com bondade, Francisco falou:

- Irmãozinho Lobo, quero somente conversar com você, "meu irmão". E caso você esteja me entendendo, levante, por favor, a sua patinha para mim!

O "irmãozinho lobo", então, perante "tão forte vibração de amor e carinho", perdeu toda a sua maldade. Levantou confiante a pata da frente e, calmamente, a pôs na mão aberta de Francisco.

Então, Francisco disse-lhe amorosamente:

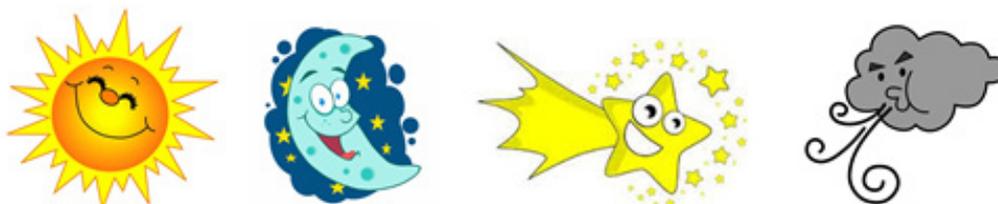
- Querido Irmãozinho Lobo, vou fazer um trato com você! De hoje em diante, vou cuidar de você, meu irmão! Você vai morar em minha casa, vou lhe dar comida, você irá sempre me acompanhar e seremos sempre amigos! Você, por sua vez, também será amigo de todas as pessoas desta cidade, pois de agora em diante você terá uma casa, comida e carinho, sendo assim, não precisará mais matar nem agredir ninguém para sobreviver.

Com a promessa de nunca mais lesar nem homem nem animal, foi o lobo com Francisco até a cidade. Também o povo da cidade abandonou sua raiva e começou a chamar o lobo de "irmão". Prometeram dar-lhe cada dia o alimento necessário. Finalmente, o "irmão lobo" morreu de velhice, pelo que todos da cidade tiveram grande pesar.

Ainda hoje se mostra em Gubbio um sarcófago feito de pedra, no qual os ossos do lobo estão depositados e guardados com grande carinho e respeito por todos esses séculos.

Assim acontece em nossas vidas: se oferecermos ao nosso semelhante azedume, palavras de pessimismo, rancor, ódio e intolerância, receberemos, na mesma dose, tudo aquilo que semearmos. Pois como dizia Francisco, "é dando que recebemos". Francisco amava todas as criaturas.

**Cântico das criaturas:** preparar máscaras dos 7 tipos abaixo, prendendo as figuras recortadas em tiras de E.V.A. que as crianças colocarão em suas cabeças. É importante que todas as crianças representem um desses elementos. O texto pode ser escrito em cartaz ou projetado. As crianças que representam o sol se levantam e leem juntas a primeira parte; as luas a segunda e assim por diante.





- Louvado seja meu Senhor, com todas as tuas criaturas  
Especialmente o irmão sol, que brilha durante o dia e nos ilumina  
Ele é belo e brilha com grande esplendor.
- Louvado seja meu Senhor, pela irmã Lua e pelas estrelas  
No céu tu as formaste claras, preciosas e belas.
- Louvado seja meu Senhor, pelo irmão Vento  
Pelo ar, pela nuvem e pelo sereno e por todo o tempo pelo qual às tuas criaturas dás sustento.
- Louvado seja meu Senhor, pela irmã Água  
que é muito útil, humilde, preciosa e pura.
- Louvado seja meu Senhor, pelo irmão Fogo  
com o qual iluminas a noite e ele é belo, alegre, majestoso e forte.
- Louvado seja meu Senhor, por nossa mãe Terra  
a qual nos sustenta e governa, produzindo diversos frutos com coloridas flores.

Como mensagem final, pede-se às crianças que sejam elas também, como Francisco, mensageiros do bem e que levem a paz por todos os lugares que passarem.

# FESTA DO CENTENÁRIO

A proposta desse momento é criar um ambiente festivo, onde os lobinhos possam comemorar o Centenário do Ramo Lobinho. O local pode estar decorado com adereços de festa.

A festividade pode começar com a apresentação da Bandeira Nacional, a oração do lobinho e renovação da Promessa. O momento formal deve ser breve.

Cada criança recebe um cupcake com uma velinha acesa. O Velho Lobo que conduz a festa dirá para cada participante pensar no que deseja para todos e mandará assoprarem a vela todos ao mesmo tempo.

Em seguida, a festa continua com músicas, cantos e danças para animar a festa.

Além do “Parabéns” convencional, pode-se cantar com os lobinhos a seguinte paródia:

## **CANÇÃO DO CENTENÁRIO** (Paródia da canção Parabéns da Xuxa)

Hoje vai ser uma festa  
Cheia de alegria e muita emoção  
É o nosso centenário  
Vamos festejar com amor no coração  
Mil felicidades pra mim e pra você  
O melhor possível é o que vamos fazer  
Bate, bate palma que é hora de cantar  
Parabéns, parabéns  
Hoje é nosso dia que dia mais feliz  
Parabéns, parabéns  
Cante novamente que a gente pede bis  
É big, é big, é big, é big, é big  
É hora, é hora, é hora, é hora, é hora  
Rá ti bum LOBINHOS! LOBINHOS! LOBINHOS!  
Agora vamos juntos festejar

Confira a versão karaokê. (<https://www.youtube.com/watch?v=-XbJOynRXAU>)

