

Ramo Escoteiro

Luz, Câmera e Ação!

Informações

- **Duração:** 120 minutos
- **Local:** Online
- **Participantes:** Mínimo 2
- **Área de desenvolvimento:** Físico; Intelectual, Caráter, Social.

Progressão pessoal

Esta atividade colabora para o alcance das seguintes competências:

Pista e Trilha

Físico

- Dedico ao estudo tempo suficiente, e uso meu tempo livre para participar de atividades recreativas e variadas.
- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

Intelectual

- Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha tropa.

Caráter

- Procuro ser alegre, mesmo nos momentos difíceis, compartilho minha alegria com os outros respeitando a todos.

Social

- Procuro conhecer a cultura do meu país.

Rumo e Travessia

Físico

- Sei distribuir meu tempo para atividades de estudo, convivência familiar, com amigos e sei escolher o que fazer no meu tempo livre.

Intelectual

- Procuro ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesso pela leitura de diversos temas.
- Manifesto meus interesses e aptidões artísticas, contribuindo com o bom ambiente nas atividades.



Programação

Hora	Atividade	Material
15 min	IBOA - Bandeira, Oração e Avisos.	Recuso online de reunião e compartilhamento de tela
20 min	Quebra- Gelo: "Um minuto para se mexer"	Celular; Câmera; Site sorteador ou papéis para sorteio.
30 min	Quebra Cabeça Virtual	Celular/Computador; Câmera; Site gerador de quebra cabeça.
45 min	Imagem e Ação Escoteiro.	Celular; Câmera; Site sorteador de dados ou aplicativos, Imagem do tabuleiro.
10 min	IBOA _ Bandeira, Oração e Avisos.	Recuso online de reunião e compartilhamento de tela

Material

- Recursos de reunião digital,
- Fotos e imagens de Bandeira; tabuleiro imagem e ação.
- Sites para sorteador de palavras, sorteador de dados.

Antes de começar

Para o sucesso da atividade testes todos os sites e recursos que serão utilizados. Para que não haja grandes problemas na execução.

Descrição da atividade

IBOA

Para cerimônias de abertura e encerramento das atividades, utilize ferramentas de compartilhamento de tela do recurso de reunião que esteja usando, coloque em tela cheia a imagem da bandeira e conduza a cerimônia, com saudação, oração e avisos.

Quebra gelo: "Um minuto para se mexer"

O jogo consiste em fazer uma ação determinada por sorteio combinando: O que fazer, como deve ser feito, misturando algo para tornar engraçado. Separe três categorias para serem sorteadas "O que?"; "Como?"; "Misturinha". Para o sorteio você pode utilizar o site https://sorteador.top/nomes_linha.html#conteudo, colocando uma aba para cada categoria. Ou pode sortear em papéis e mostrar na câmera de vídeo do sistema utilizado com os jovens. Algumas sugestões:

O que?	Como?	Misturinha
Assobie	Devagar	Fazendo um nó
Pule num pé só	O mais rápido que você pode	Fazendo a saudação escoteira
Bata Palmas	Em silêncio	Dançando como em Lorenza
Cante uma canção	Gritando	Dançando como uma maraca louca

Ex: Assobie; o mais rápido que você pode; fazendo um nó.
Bata Palmas; critando; fazendo a saudação escoteira.

Jogo: “Quebra – Cabeça escoteiro”

Através de um sistema online envie as patrulhas um quebra cabeça de uma imagem ou item escoteiro para que resolvam em equipe. Recomendamos utilizar salas separadas para cada equipe. Após a conclusão devem postar o trabalho realizado nos grupos comuns. O site www.im-a-puzzle.com permite que você crie facilmente e aplique um nível de dificuldade. Aproveite para utilizar imagens de progressões, especialidades e outros itens característicos e que retratem o momento da tropa. Algumas sugestões criadas:

Promessa Escoteira:

www.bit.ly/QuebraCabeçaPromessaEscoteira

Baden Powell:

www.bit.ly/QuebraCabeçaBP

Escoteiros do Brasil:

www.bit.ly/QuebraCabeçaEscoteirosDoBrasil

Jogo: Imagem e Ação escoteiro.

O jogo consiste em replicar o jogo imagem e ação substituindo os itens dos cartões por opções relacionadas ao escotismo e atualidades. Compartilhe na tela a foto do tabuleiro do jogo e utilize sites ou aplicativos para sorteio dos dados. Ao sortear o dado, cada equipe irá andar um número de casas e definir a letra de uma categoria que irá fazer uma mímica.

P = Pessoa/Local/Animal

O = Objeto

A= Ação

D= Difícil

L= Lazer

T = Todos Jogam

Um representante da patrulha deve fazer a mímica a cada rodada para que a própria patrulha adivinhe. Quando cair na letra “T” – Todos jogam. As duas patrulhas podem dar palpites e adivinhar. Passe a informação do que deve ser feito de forma privada, apenas ao jovem que irá realizar a mímica. Você pode conduzir o jogo marcando pontuação por acerto ou até completar o tabuleiro. Onde a equipe que acerta continua jogando. Aproveite para incluir conhecimentos e temas da progressão e conquistas da tropa e conhecimento escoteiro e geral.

Segue exemplo de itens:

	Pessoa/ Lugar Animal	Objeto	Ação	Difícil	Lazer	Todos Jogam
1	Baden Powell	Lanterna	Dar um nó	Fósforo	Acampar	Arrepio
2	Lady Olave	Canivete	Armar barraca	TikToker	Fazer trilha	Policial
3	Caio Viana Martins	Corda	Fazer fogueira	Farol de Carro	Assistir Netflix	Chefe Escoteiro
4	Aldo Chioratto	Caneca	Cozinhar	Quadra de Volei	Passear no Shopping	Lobinho
5	Felícia Leiner	prato	Fazer uma Latrina	Segunda-Feira	Viajar	Metrô
6	Oyaguara	Panela	Amolar uma faca	Vírus	Fazer tricô	Turista
7	Matheus da Costa Pinto	Fogareiro	Escalar	Coroa	Leitura	VideoGame
8	Marechal Rondon	Bandeirola	Fazer rapel	Força	Tocar violão	Novela
9	Xuxa	Bandeira	Sair	Conectar	Jogar HandBall	Unha
10	Marília Mendonça	Martelo	Pentear	loga	Dançar	Maquiagem

IBOA

Para cerimônias de abertura e encerramento das atividades, utilize ferramentas de compartilhamento de tela do recurso de reunião que esteja usando, coloque em tela cheia a imagem da bandeira e conduza a cerimônia, com saudação, oração e avisos.

Variações:

Não aplicável.

Dicas:

- Monte os quebra- cabeças previamente e defina a ordem e quantos serão destinados a cada equipe.
- Para o Imagem e ação garanta que todos irão participar para que não se tenha equipes apenas assistindo e não se envolvendo no jogo.

Considerações

Essa ficha de atividade foi desenvolvida por: Elisa Garcia Góe e Laís Fernandes Nunes.

Em caso de dúvidas entre em contato pelo e-mail:

programa@escoteiros.org.br ou elisa.goe@escoteiros.org.br

Ficha publicada em 24/04/2020.

ANEXOS