

## Ramo Sênior

# REUNIÃO ONLINE

### Informações:

**DURAÇÃO:** 2h30min.

**LOCAL:** Cada um em sua casa, via video chamada e whatsapp.

**PARTICIPANTES:** Todos os membros da tropa mais os escotistas e as famílias.

### Área de Desenvolvimento:

Físico, Social, Intelectual, Caráter e Afetivo.

### Progressão Pessoal:

Esta atividade colabora para o alcance das seguintes competências:

- Exponho minhas criações artísticas.
- Sou reconhecido em todo os ambientes em que convivo como uma pessoa alegre e otimista, capaz inclusive de rir de meus próprios absurdos, mas sem praticar um humor hostil, preconceituoso ou vulgar.
- Reconheço o significado da Lei e Promessa Escoteiras, considerando os valores pessoais nela contidos como úteis para a minha vida.
- Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.
- Atende Especialidade de Arte em Origami.
- Atende Especialidade História do Escotismo.
- Período Introdutório: Conhecer os aspectos mais importantes da história do Escotismo e do seu Fundador

### Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS):

4. Educação de Qualidade

hora	Atividade	Material
10min	Rotina Inicial	Imagem da Bandeira Nacional; Celular ou computador com conexão à internet; Aplicativos para vídeo chamada, compartilhamento de tela e imagem da Tropa.
20min	Campo Minado	Imagens em anexo ou variação das mesmas.
30min	Acampamento PapaerCraft + Origami Flor de Lis	Impressora, Papel, Cola e Tesoura
1h	Escotismo em HQ	Aplicativo Pixton, Instagram ou Facebook
1h30min	The Simpsons	Aplicativo de edição de vídeo, Sofá de Casa e links do Youtube (anexos abaixo)
2h 20min	Encerramento: Rotina Final Encerramento das Atividades. Avaliação da atividade que aconteceu e instrução que os jovens procurem fazer suas reuniões de Patrulha online, assim como agendar com o Escotista responsável sua progressão. IBOA	Imagem da Bandeira Nacional; Celular ou computador com conexão à internet; Aplicativos para vídeo chamada, compartilhamento de tela e imagem da Tropa.

**Material:**

- Imagem da Bandeira Nacional
- Aplicativo de vídeo chamada com compartilhamento de tela
- Celular
- Notebooks
- Câmera
- Internet
- Impressora.
- Papel.
- Tesoura e cola.
- Links do Youtube para a atividade "The Simpson"
- Aplicativo para edição de vídeo
- Sofá de casa
- Celular com instalação do app Pixton
- Conta no Instagram ou Facebook da Patrulha
- Discord, whatsapp, Zoom, etc.

**Antes de começar:**

- Combinar com os jovens para que estejam, na hora marcada, de uniforme/vestuário com o celular na mão, com o aplicativo de chamada de vídeo pronto, e os materiais separados.
- Escotista separar os materiais previamente, criar a sala e enviar o link aos jovens na hora marcada.
- Preparar todas as atividades fazendo testes com todas elas. O ideal é sempre testar as atividades também os ambientes online com sua Equipe, inclusive para medição de tempo. O tempo é variado em função do número de jovens.

**CERIMÔNIAS E ABERTURA E ENCERRAMENTO:**

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.

O responsável da atividade explica como vai acontecer

**CAMPO MINADO****Antes de começar:**

Preparar a imagem que deseja utilizar ou aproveitar o exemplo enviado.

**Descrição da Atividade:**

O Escotista ou intermediador da atividade deverá explicar que o jogo consiste em uma variação de um jogo online chamado Campo Minado. Eles deverão encontrar uma imagem específica dizendo o número onde acham que ela está. Sempre dando voz a um jovem por vez.

No caso do exemplo abaixo, eles deverão descobrir onde se encontra a bandeira do Brasil.

**ANEXOS:**

Imagem preparada:

Imagem para os Jovens

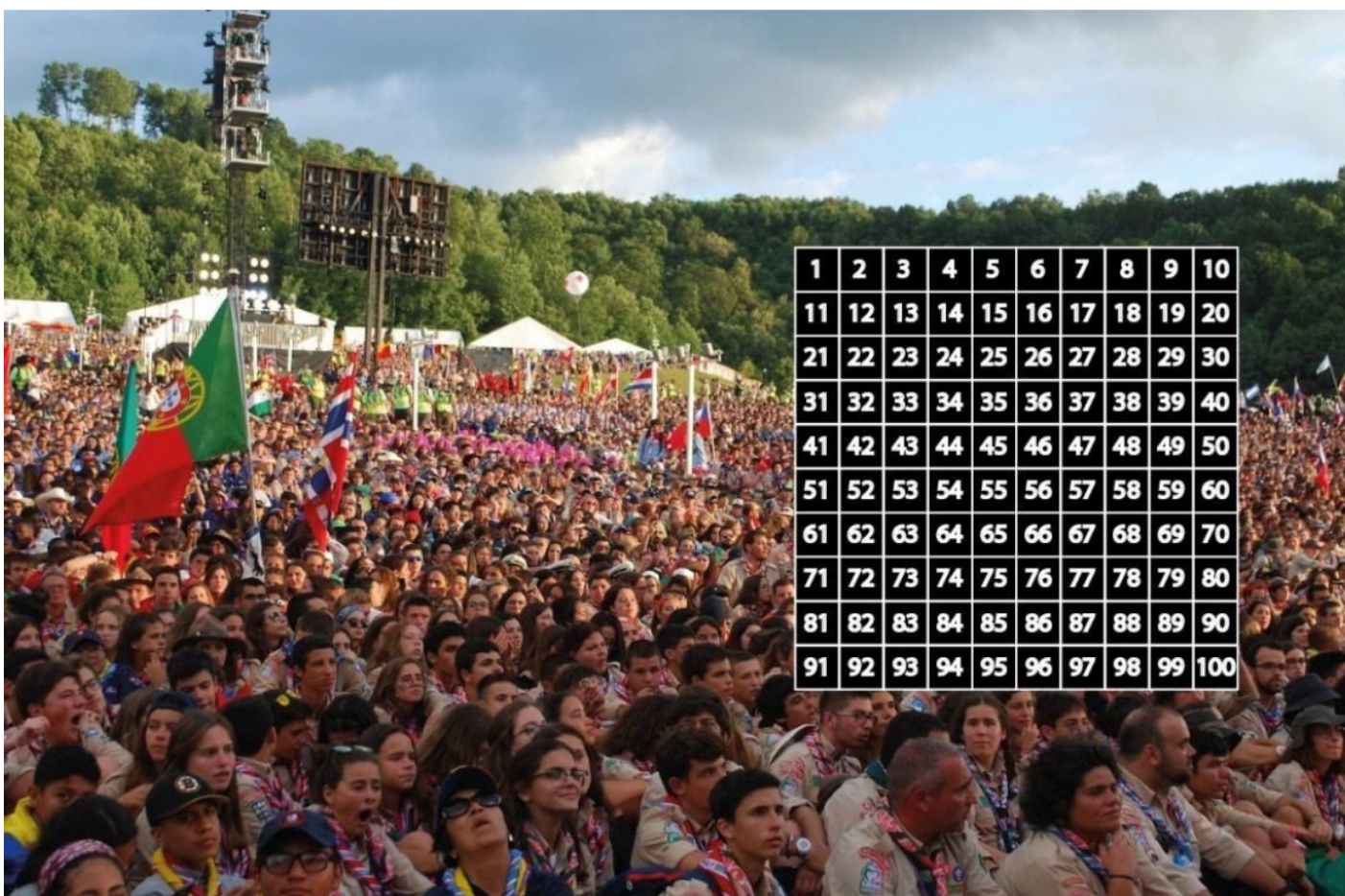


Imagem para o Escotista. Gabarito número 37



### Variações:

Caso queira incentivar uma competição entre Patrulhas, os números deverão ser escolhidos um a um por Patrulha. Assim a dinâmica do jogo pode demorar um pouco mais.

### Dicas:

Podem ser usadas também imagens de outro jogo famoso, como Onde está o Wally?

## ACAMPAMENTO PAPERCRAFT + ORIGAMI FLOR DE LIS

### Antes de começar:

Utilizar a Corte de Honra para aplicar a atividade.

Orientar os monitores de que cada patrulha deverá montar o papercraft proposto – (deixar essa tarefa para quem tenha uma impressora em casa), para que ao final da pandemia o mesmo possa servir, por exemplo, como decoração do canto da patrulha. Indicar para que a patrulha realize um debate sobre a Promessa Escoteira e Artigos da Lei Escoteira enquanto confeccionam os origamis propostos. (lembrando que cada jovem da patrulha precisa fazer ao menos 1 origami)

**Descrição da Atividade:**

Apresentar a Corte de Honra o papercraft para impressão:

[https://www.escoteiros.org.br/arquivos/papercraft\\_escoteiro/papercraft\\_escoteiro.pdf](https://www.escoteiros.org.br/arquivos/papercraft_escoteiro/papercraft_escoteiro.pdf)

Solicitar que cada patrulha monte um papercraft, ao mesmo tempo em que montam 10 origamis a sua escolha – por patrulha, cada um que represente um artigo da Lei Escoteira, veja exemplos:

6º Artigo: Origami de algum animal.

8º Artigo: Origami de um dente ou sorriso.

9º Artigo: Origami de um cifrão.

10º Artigo: Origami de um corpo.

Enquanto fazem os origamis e papercraft, devem promover debate sobre como exemplificam com suas palavras o significado de cada artigo da Lei Escoteira.

**Variações:**

Eliminar o papercraft, devido a falta de impressora.

Propor outras artes em origami que contemplem problemas para serem debatidos, exemplo: Origami de um automóvel.

Debater o problema que a poluição que eles emitem gera ao planeta.

X

As comodidades e facilidades que o carro tem no dia a dia: ambulância, transporte de alimentos, infraestrutura e obras, etc.

**Dicas:**

O Escotista deve auxiliar, se necessário, na escolha das artes em origamis, propor algumas dobraduras. A principal intenção da atividade é o debate. Os origamis e o papercraft servem como ferramenta de auxílio enquanto o debate ocorre.

**ESCOTISMO EM HQ**

O chefe deve solicitar, no Grupo da Corte de Honra, que os monitores instalem e criem uma conta free no Pixton <http://www.pixton.com.br/br/>

O Pixton é uma ferramenta que permite criar e compartilhar histórias em quadrinhos com diferentes opções de cenários, personagens e expressões.

Caso os monitores ou submonitores não possam participar da atividade no dia, podem indicar outro elemento da Patrulha.

**Descrição da Atividade:**

A Patrulha deverá criar uma História em Quadrinhos (HQ) contando algo sobre a vida de Baden-Powell ou algum aspecto importante da História do Escotismo.

Essa HQ deverá ter no mínimo 10 quadrinhos e a criatividade é o aspecto mais importante da atividade.

Após concluírem a atividade a mesma deverá ser publicada no Instagram ou Facebook da Patrulha e enviar o link para os escotistas.

**Variações:**

Caso os jovens tenham dificuldade em montar uma HQ com 10 quadrinhos, esse número poderá ser alterado. Sendo a Tropa pequena, a atividade pode ser feita de forma coletiva.

**Dicas:**

Se as patrulhas não tiverem suas próprias redes sociais, podem ser incentivadas a criar ou o material poderá ser enviado para que a chefia faça publicação nas redes da Seção ou do Grupo Escoteiro.

## THE SIMPSONS

A ideia é que a patrulha crie um roteiro de uma abertura The Simpsons, abrindo a possibilidade de criar o vídeo mais engraçado possível.

Com o roteiro definido, divide-se “tempo” e cada jovem cria (filma) um take da animação. (cerca de 10/15 segundos por jovem)

<https://www.youtube.com/watch?v=4EbqJd-e5XM>

### Descrição da Atividade:

O Escotista envia o link dos vídeos aos jovens;

<https://www.youtube.com/watch?v=0oGA0JsaC8Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=cF7ivUhgVHo>

<https://www.youtube.com/watch?v=nCdb1e9oThE>

Na sequência determina um tempo para um storyboard. (roteiro, com algum tipo de desenho em formato similar a uma revista em quadrinhos)

Incentiva os jovens de que é possível reproduzir a abertura com um vídeo “real”: <https://www.youtube.com/watch?v=4EbqJd-e5XM>

Determina tempo para gravação e edição do vídeo.

Incentivar que nos takes (filmagens) de cada jovem, haja a participação de membros da família, filmando e/ou sendo filmados.

Incentivar caracterizações como a dos personagens.

Incentivar que elementos escoteiros sejam inseridos nas filmagens: coleções de lenços e distintivos, bandeiras, barracas, saco de dormir e etc.

### Variações:

Trocar a abertura “The Simpsons” por alguma outra abertura de desenho animado, novela, ou cena marcante de filme.

### Dicas:

A edição do vídeo pode demorar, e não necessariamente o resultado da atividade precise ocorrer dentro dos 60 min propostos. Pode-se combinar de que a entrega final do vídeo (editado) ocorra na próxima atividade.

### Bibliografia:

<https://www.escoteiros.org.br/historia/>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Escotismo>

<http://youtube.com>

Manual do Escotista do Ramo Sênior

<http://escoteiros.org.br>

Imagens do Google

Essa ficha de atividade foi desenvolvida por:

Ilvia Oliveira – Coordenadora Adjunta Nacional do Ramo Sênior, William Iwersen – Coordenador Adjunto Nacional do Ramo Sênior, Antônio Davi Areal Silva (BA), Eugênia Victoria Duarte Carlos de Souza Tolentino (GO)

Em caso de dúvidas entre em contato pelo e-mail [programa@escoteiros.org.br](mailto:programa@escoteiros.org.br) ou

[leonardo.morgado@escoteiros.org.br](mailto:leonardo.morgado@escoteiros.org.br)

Ficha publicada em 15/04/2020.